カドカワムック スーパーファミコン版「フェーダ」シークレットファイルWITHストーリーCD

FEDA SECRET FILE

WITH STORY CD

FEDAの世界

DISIMFORMATION OF FEDA

WORLD OF FEDA
KADOKAWA-MOOK SUPER FAMICOM FEDA SECRET FILE WITH CD-STORY
DISINFORMA. OF FEDA

THE EMBLEM OF JUSTICE
FEDA
フェーダ

空の彼方、夢果てる場所

FEDA

SECRET FILE
WITH STORY-CD
DISIMFORMATION
OF FEDA

CONTENTS

ミルドラス＝ガルズ戦記

──大地を震撼させた史上最大の大戦──

ミレニアム＝ナイトメア戦役
ー千年戦争勃発する

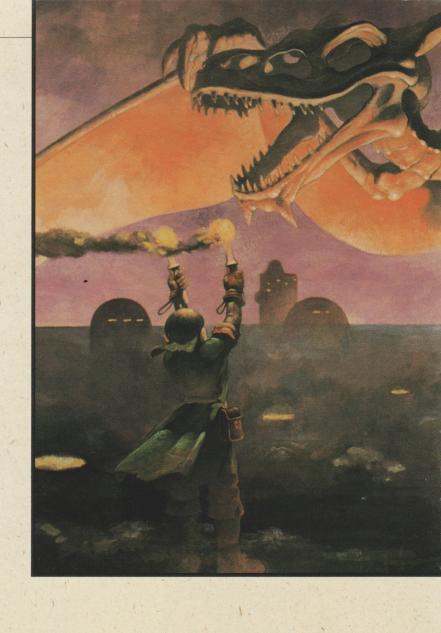
前980年、反教会派の教皇暗殺（暗黒の安息日）によって火蓋を切った種族間戦争は、元老府ヒューマン系国家対議会、王族亜人類系国家の図式を形成した。やがて100年ほどが経ち、全土に戦火が及ぶ頃、その図式は激しく形を変えてイデオロギーを越えた憎しみと欲望のぶつかりあいになっていた。近代文化への発展を模索していた人々はその才能を、真実を追求していた修験者達はその能力を、己の道を磨いた騎士達はその気高い精神を戦争へ振り向けていった。

前650年頃、旧王族と亜人類国家が連合軍を宣言ーペルトンの誓いー、ヒューマン勢力は旧教会派と元老派の歩み寄りを画策し同盟軍を形成、教皇の復権と侵攻の重要さを喧伝し始めた。これにより、膠着状態に入っていた戦局は再び活発化し、全土の各都市は再びガレキの山を築いていくことになる。しかし、有資産階級の資金面のバックアップと反射投影技術の革新による新戦略兵器ーレーザーカノンーを擁する同盟軍が徐々に戦線を押し上げて行った。西部地方に中心地を持つ連合国は次々に降伏をはじめ、同盟軍は全土の7割近くを勢力圏に治めようとしていた。連合国も歴史の片隅に追いやられた魔道士を徴用、魔道士のみの遊撃隊を数百部隊投入するが、対感念波コマンドの育成に成功。戦局は十数年間わずかに動いたのみであった。

終焉の四賢者!?　の発動
最終兵器が火を吹くとき

前450年前後、歴史の記録はしばらくの間曖昧になっている。前人口の約20%を失う大きな戦火が上がったからである。連合軍の一部の急進グループが「終焉の四賢者」と呼ばれる、最終兵器を使用したとされているが、真実は記録には記されていない。賢者の降臨を目撃した者は当然一人も残らなかったからである。後世の画家や考古学者はあらゆる想像を展開してそれを記録にとどめようとした。ヒューマンの中心地メッカは壊滅、同盟軍は総崩れとなった。戦局は一変して連合軍優勢に傾き始めた。しかし、どちらの勢力も民意の支持を得ることはできず、勢力分布と最終兵器によって失った大地が変化しただけで、依然戦乱は続いていた。

前350年、同盟軍の中の小国にグルナレイムなる種族だけの勢力がいつのまにか表舞台に台頭してきた。それがいつだったのか？　いつから彼らがいたのか？そんなことを考える暇もなく、経済力を背景に次々と勢力を拡大していた。同盟側の中でも大きな存在となるのには、さほど時間を費やさなかった。

前117年、ドラゴニュート系の大国7州とグルナレイムの間に密約が締結され、バルフォモーリア共和国が建国された。その規模はじつに小国の乱立だった時代に幕を降ろす大きさであった。

コバルト・アクセレイセスによる
比類なき鉄血民主政策、種族

終戦宣言
バルフォモーリア帝国全土統一

バルフォモーリア共和国の終戦を強く意識したアクションとプロパガンダは戦争に疲れていた民衆の支持をカリスマ的に集めた。共和国の傘下に入る国は、連合側はもちろん同盟側からも次々と増えた。とはいえ、バルフォモーリアが運用したマシン兵団の存在は大きく、半ば強制的に傘下を広げていったのは事実だ。

バルフォモーリアを旗頭とした連合軍は一気に攻勢をかけ、ヒューマン勢力を駆逐する。戦争責任の元凶として……、同盟軍を反乱軍と呼び、正義が自軍にあることを全土にしらしめた。そして、バルフォモーリア帝国と改称したこの一大勢力が、終戦を宣言する。小さな戦火はまだあちらこちらに残っていたが、帝国による無差別攻撃指令によってほぼ戦乱は鎮圧された。

スクーデリア大陸
第43区総督コバルト・アクセレイセス

帝国は第6代総帥シエナ・ブラフォードは、新創世紀の大号令を発すると共に、全土を13州の独立自治州と49の統治区の設定をした。統治区－事実上の植民地の中に、スクーデリア大陸があった。

元老院付き戦後処理17人委員会の議長コバルトは、その能力の高さ故に辺境の暗黒大陸と呼ばれるスクーデリア総督に左遷された。しかし、この43統治区は帝国の種族階級制の支配への実験台として選ばれていた。そして、新しき希望であるはずの新創世紀元年を迎えた。

コバルトは着任早々に、スクーデリアに富国強兵政策の御旗を上げると共に、治安出動を3月の間に25回もさせている。治安執行－大戦直後の市民達の安全確保の名目で行われた旧同盟派敗残ゲリラの掃討は、先住種族への血の粛正であった。民衆達は恐怖におびえた。

アルカディア解放運動

元、元老院筆頭議長アンデラは帝国の標榜する共和制に疑念を抱いていた。確かに、市民階級は亜人類層の主だった種族にしかなく、戦争責任を追求された同盟派のヒューマンやアルシデア等は下賤の民として扱われ、準市民の使役とされ、そして、貴族階級はグルナレイム、ドラゴニュートが大半を占める。形通りの代議会など飾りでしかなかったのである。スクーデリアはそのような種族によるヒエラルキーを強硬にあてはめたヒナ型であった。市民以下は戦争終結の恩恵に授かるなどとうてい考えられなかった。

市民以下の種族が人口の大半を占めるスクーデリアにおいて、帝国の弾圧に対して立ち上がったのがアンデラ・バルザークであった。彼は、戦前よりアルカディア解放運動を推進し、民衆の多くにその思想は受け入れられたのだが、帝国擁するバルフォモーリア軍の物量の前には沈黙を余儀なくされ、資産家達は総督府により市民の階級というアメをしゃぶらされてしまう。このため解放運動と解放軍はスクーデリアの北部で停滞していた。

新創世紀3年、バド村叛逆事件

帝国軍において、前大戦に功績を上げた兵士は階級が特進する。ブライアン・ステルバートはヒューマンでありながらエリート部隊と目される治安執行部隊の小隊を率い、準市民の資格を得ている。彼ブライアンは、大戦末期の反乱軍（旧同盟軍の残党）大掃討作戦オペレーション・ジェノサイド（血の九週間）において重要拠点ファウストの破壊工作を成功させている。しかし、この作戦での生還者はブライアンひとり、口の悪い兵士連中の間では「ファウストの亡霊」と呼ぶ者もいた。

スクーデリアに派遣されていたブライアンは連日の血の粛正に疑問を通り越し、怒りを感じていた。これが俺達が信じ、希望に燃えかち取った共和制の世の中のか……　そして、ついにバド村叛逆事件が起きてしまう。治安執行中に上官を斬りつけ重傷を負わせてしまうのである。エリート部隊内でのそれも、ヒューマンが起こしたこの不祥事は、スクーデリア駐留軍でも波紋を呼び、大げさな軍事法廷が開かれ、このヒューマンの士官は判断ミスと処理され、極刑が言い渡された……

民主解放運動と アルカディア解放軍

奇襲のいいところを知っているか？……相手のスケジュールを聞かずに済む

元バルフォモーリア帝国軍第108ハウンド大隊－第42治安執行部隊一第8班小隊長。魔導士、死霊兵、機人兵に対しての特殊訓練を受け、筋力、生命力はヒューマンの平均値を上回る。

「千年戦争」末期における最大の作戦「オペレーション－ジェノサイド」に参加。第72工作戦術中隊特殊任務班に配属されていたが、目的地ファウストにおいて彼自身を除き中隊は全滅、唯一の生還者となる。この事実は、帝国軍、反乱軍に関わらず広く噂され、ブライアン・ステルバートは〝ファウストの亡霊〟の異名をとることになる。

STORY-CDでは、ゲーム本編から遡ること４年、「オペレーション-ジェノサイド」の一件から約４ヶ月後の、ブライアンのエピソードが描かれている。

BRIAN STELLBART

ブライアン ステルバート

PROFILE

種族　ヒューマン

兵種　ソード・ファイター

属性　ニュートラル

◀ARMER BRIAN

ゲーム本編エリア７のベールクラード市に於いて、帝国軍四提督の一人「ルーク・ヘッグマイヤー」との直接対決で負傷。解放軍全権掌握後のベールクラード旧クサナギ研究施設で、負傷した左腕のアーマー移植に成功。戦闘能力は負傷する以前と比較すると、格段の進歩を遂げることとなる。

実際のゲーム上では、アーマーブライアン登場後はグラフィックが変更になり、より迫力の戦闘アニメに変化する。必殺技のデキは特に秀逸。

Sword Impulse
Death Skill
★ソードインパルス

剣に貯めた気を、振り降ろすモーションによって衝撃波として打ち出す剣技。射程、威力等は個人の技量によって大きく変化する。

BRIAN STELLBART CREATE FILE

NORMAL BRIAN

②の初稿段階のブライアンは、さわやか過ぎるという理由で変更することになり、決定稿のカタチへと変化を遂げることになった。装備品等にも多少の変更が成されている。

ARMER BRIAN

①の初稿の髪型が、決定稿と比較すると多少変化している。また、決定稿のイラストは、ほとんど公表されなかった貴重なモノであると言える。

Voice Yoshitaka TAMAKI

ブライアンは長いモノにはまかれろ的なヒーローじゃなくて、ボク自身がこんな風に生きれたらイイなぁっていう理想的なキャラクターです。どこか野暮ったいって言うか、下世話な生活臭みたいな感じを出したかったですね。そこが描くのに苦労したトコでもあるんですが……。二枚目過ぎてキレイ過ぎると別の次元に行ってしまいますからね。

STORY-CD SIDE

●NOBUTOSHI HAYASHI 林 延年

【Filmography】
機甲警察メタルジャック（神崎ケン）
蒼き伝説シュート！（白石健二）
SLAM DUNK（大楠）

PLAYER

我々の進路を妨げる者はない
倒すのみだ！
俺達はそうして生き延びて
きたんだからな

元バルフォモーリア帝国軍第108陸軍一ハウンド大隊一第42治安執行部隊一第3班小隊長。千年戦争の頃より、アイン率いるゴールドアイ小隊は、74.4%という帝国屈指の作戦遂行率を誇った。

奇襲攻撃において、その才に長けている。STORY-CDの中で、そのことを暗示させるシーンが描かれている。

AIN MACDOUGAL

アイン マクドガル

PROFILE

種族	ウルフリング
兵種	ソードファイター
属性	ニュートラル

STORY-CDSIDE

●DAISUKE GOHRI

郷里大輔

【Filmography】
機動警察パトレイバー
（山崎ひろみ）
キン肉マン（ロビンマスク）

PLAYER

Voice Yoshitaka TAMAKI

アインは生き方が二枚目で、友達にこんなヤツがいたら……というような憧れのキャラクターなんです。マイク・ハマー的って言うんですか。それに、いちばん思い入れのあるキャラでもありますね。また、リチャードもそうですけど、動物的な口の部分は描くのに気を使いましたね。

Death Skill

Hougetuzan
★峰月斬

上段から振り下ろしと同時に返しで跳ね上げる剣技「桜牙」に、さらに一撃必殺の「柳舞」を加えた剣技。「柳舞」は切るまでに隙が生じるが「桜牙」のモーションを入れることで、その欠点を克服した。

ルーシア、戦争を
この手で終わらせたいんだ

帝国軍特別追撃部隊隊長。ブライアンの幼なじみで共に千年戦争を戦い抜いた親友。「オペレーションージェノサイド」において瀕死の重傷を追ったが、ラセツ卿に救われ、彼のハウンド師団の一員となる。

STORY-CDでは、ブライアンとルーシアとの故郷レクサルでの、ひとときを垣間みることができる。

TUSK BREASTLATE

タスク ブレストレート

PROFILE

種族　ヒューマン

兵種　ソードファイター

Voice Yoshitaka TAMAKI

デザインする上での基本ラインは主人公という感じで仕上げました。

タスクは、現実の人並みに"弱さ"というモノを持っていて、自分の力量を自己抑制してしまう人。ある種、人間的な弱さを残したキャラクターなんですよ。ルーシアとの事もそういう部分が影響しているんですね。

STORY-CDSIDE

●HIKARU MIDORIKAWA
緑川 光
【Filmography】
銀河英雄伝説
～黄金の翼～[OVA]
(ラインハルト)

PLAYER

Death Skill Spiral Edge

★スパイラルエッジ

ラセツ卿より伝授された忍術。分身により相手の死角に飛び、交差するように急所を射貫く技である。その分身はラセツですら捉えることはできなかったという。

STORY-CD
CHARACTERS
INSTRUCTION

どうする小隊長、泥の河を渡ってあの村
らしき所まで行ってみるかい？
アタイは遠慮しときたいけどね

元バルフォモーリア帝国軍第108陸軍―ハウンド大隊―第42治安執行部隊―第３班伍長。アイン軍曹直属の部下。奇襲任務を得意とし、狙撃任務の遂行率は帝国内において屈指の数値を残す。

STORY-CDでは、狙撃任務の遂行率の高さを物語るシーンが描かれているが、それと同時に激しさと優しさを兼ね備えたその性格をのぞかせている。

DORA SISTEEL

ドーラ システィール

PROFILE

- 種族　フォックスリング
- 兵種　アーチャー
- 属性　ニュートラル

Voice Yoshitaka TAMAKI

ドーラは物語の中の理想の女性像のひとつです。ボクの場合、戦う女性が少女であったりカワイイっていうのはダメなんですよ。そのへんをドーラというファイターに表現したつもりです。

描くにあたっては、カッコ良く、研ぎ澄まされた感じを出すのに苦労しましたね。

STORY-CD SIDE

●YUKO MITA

【Filmography】
ドラゴンクエスト（デイジー）
うる星やつら（弁天）

PLAYER

Death Skill

Bring Bind
★ブリングバインド

矢尻に塗った即効性の毒により、相手を一定時間麻痺させる効果を持つ。効果の持続時間を犠牲に命中率を引き上げた。作戦内容によっては最も有効な弓技と言える。また、射程も通常より長い。

flare LEVEL4

frost LEVEL4

Four Frement Magic

★四大元素魔法

火・水・風・土の四元素の魔法は、自然物質パワーを利用し創り出す。上級魔導士でも二元素を扱うまでに至るが、コバルトは四元素全てを習得している。

airbolt LEVEL4

gaia LEVEL4

STORY-CD SIDE

●BANJYOU GINGA 銀河万丈

【Filmography】

機動戦士ガンダム（ギレン・ザビ）

おぼっちゃまくん（パパ）

PLAYER

殺戮……

それは時として〝正義〟という

言葉ではありませぬか

大陸本土の元老院において、異端児と疎まれていた魔導士。

辺境のスクーデリア大陸の統治を委任され、総督に任命される。左遷だと周囲の者は噂するが、終焉の四賢者にまつわる逸話を追ったコバルトの謀略であった。

計り知れない魔力と四大元素の最強魔法を自在に操る。

STORY-CDでは、スクーデリアに左遷される以前の帝国本土での見事なまでの政治手腕を垣間みることができる。

COBALT AXLAYSUS

コバルト アクセレイセス

PROFILE

種族 グルナレイム

兵種 ウイザード

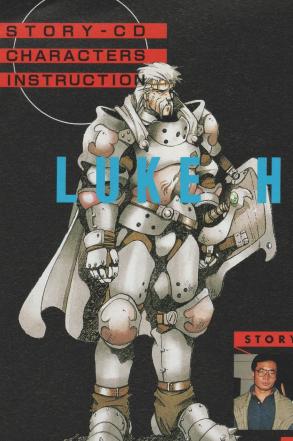
Voice

Yoshitaka TAMAKI

コバルトという人は外見はともかく、頭が良く、野望、信念というモノをちゃんと持っていて、悪の美学を追求しているというか……いわば、ドラえもんの〝デキスギくん〟なんですよね。

あと、マスクなんですけど、これは神秘性を出すために被ってもらいました。

マスクの中の素顔は……気持ち悪くなるので言えません。

STORY-CD
CHARACTERS
INSTRUCTION

総督府のあるルクソドールを警護する近衛師団団長。ロイスの実父であり、下層種族でありながら四提督の一人でもある。人望は四提督の中でも最も高く、その地位は揺るぎない。剣技においては帝国一と噂される。

LUKE HEGKMEYAR

ルーク ヘッグマイヤー

PROFILE

種族　ヒューマン

兵種　ソードマン

STORY-CD SIDE

●YUSAKU　YARA

屋良有作

【Filmography】
ちびまるこちゃん（お父さん）
スナッチャー（ギリアン）
キテレツ大百科(パパ、キテレツ斎)

PLAYER

Voice

Yoshitaka TAMAKI

ルークという人は、ブライアンと同じ立場にいる人。産まれてくる時代が違ったならば、ブライアンになり得た人なんです。武人としての誇りを強く持っていて、誰からも尊敬される渋い人です。

描くにあたっては、重厚感を出すのに苦労しましたね。

LUSIA FRANMORE

ルーシア フランモア

ブライアンやタスクと同じ本土レクサル出身、この地で出征した二人の帰還を心待ちにしている女性。タスクの婚約者でもある。物腰の柔らかさと戦乱を嫌う純女性的な性格であるが、その反面に戦時下でもくじけない芯の強さを表に出せる気丈なタイプ。

STORY-CDでは二人を見守るお姉さん的な振る舞い、時代への苦悩、そして明るく出征を見送る中に見せる寂しさが印象的。

STORY-CD SIDE

●HIROMI　TSURU

鶴ひろみ

【Filmography】
ドラゴンボールZ（ブルマ）
みゆき（鹿島みゆき）

PLAYER

Voice

Yoshitaka TAMAKI

ルーシアはドーラと対局をなすもうひとつの女性像です。相手、この場合はタスクのことを全て解っているけど待っているという悲しい女性なんです。

INSIDER FILE

DISIMFORMATION OF EDA

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER・1　第3遊撃部隊侵攻と解放軍の反撃

新創世紀5年第四月、スクーデリア大陸においてアルカディア勢力が奇跡的な勝利を収めた最大の要因は、第3遊撃部隊の勇躍があったことであろう……

ACT 1　遊撃部隊構想とその創設

新創世紀2年、アルカディア解放陣営にとって、バルフォモーリア帝国軍スクーデリア駐留軍の軍事力はあまりにも強大であった。

図A●新創世紀3年

当時解放軍の活動は戦局と呼ぶレベルにまで発展しておらず、革命どころか軍としての機能維持が能力の限界であったと言える。その惨憺たる状況を打開すべく、千年戦争で反乱軍の軍神と呼ばれたコウメイを総参謀に起用した。すぐさま彼は、解放軍の組織の整備と装備増強を提唱した「コウメイ・ノート」を軍司令部に上申した。この文書の骨子は次の5項目に大別される。

ブライアン
ステルバート

アイン
マクドガル

1：資金調達、有資産階級の取り込み
2：民兵の補充、練度の向上、軍階級の明確
3：資源確保と技術開発
4：アンデラ・バルザークの復権
5：遊撃部隊の創設

なお遊撃部隊は、それまでの野戦兵ゲリラ戦とは異なり、エキスパートで組織される事を旨としている。

コウメイ

ACT 2　ジャッカルオペレーション

A—①総参謀にも関わらず、現場第一主義であったコウメイが自らの足で遊撃部隊に足る人材として発掘したのが、帝国軍の脱走兵2名が引き連れた集団で、これがコウメイ自らの懐刀として有名を馳せた第3遊撃部隊である。それまで暫定的に組織されていた第1、2部隊とは明らかに異なり、編成、所属、任務がかなりフレキシブルに考えられた。
A—②ブライアン・ステルバートを隊長とした第3遊撃部隊に、特命コマンドが下る。アンデラ・バルザーク救出作戦「ジャッカル・オペレーション」である。この作戦の成否は、今後の解放軍ひいては革命運動の命運を握っていた（詳細は24p）。厳しい条件下の中で超エキスパートの彼らに白羽の矢が立ったのは自明の事だろう。とはいえ、難攻不落と目されたギルモア要塞に正面攻撃をかけ、作戦開始後12日間で上陸、アンデラ救出を小隊規模で成功させてしまったのは驚異である。その上、作戦展開前の移動で、中央部のスクルド砂漠での戦線撹乱をも成功させ、バルフォモーリア軍のバート師団の戦線を後退させ、わずかに民衆の失地を回復させた事も付記しておかねばならない。

アンデラ・バルザーク

ACT 3 ベールクラード奪取

B—①新創世紀4年第六月、第3遊撃部隊はスクーデリア法王の神殿を包囲していた北ブロック統治師団の2個旅団を撃破、法王との会見に成功。

B—②同第九月西南部中心地のベールクラード奪取作戦の先鋒として市街地戦を展開、市庁舎宮殿の占拠を敢行。ベールクラード市はアルカディア評議会への加盟を宣言する。

ACT 4 ロアリングシンバ計画

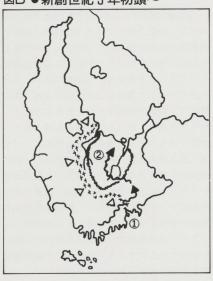
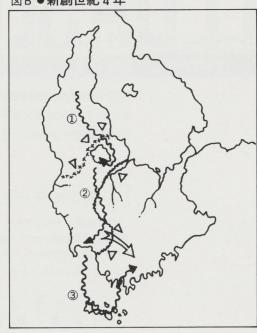
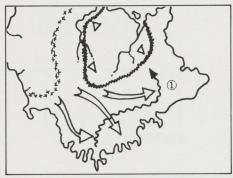
吠える獅子と命名されたこの作戦は、革命政府樹立を目指すア評議会陣営にとって最大の反抗作戦となった。解放軍正規軍、同盟軍、レジスタンス組織が同時多発的に帝国軍拠点、帝国軍令下都市に対し、攻撃を開始した。第3遊撃部隊も海上から（B—③）この作戦に参加。ラセツ提督の暗殺を遂行している。ちなみにこの作戦で部隊規模ではなく、軍隊規模の作戦に初めて出撃した事になる。

ACT 5 終戦とレジスタンス

新創世紀5年第一月、ア評議会は、コバルト勢力容認という形でスクーデリアでの自治権を獲得し、終戦宣言。しかし、第3遊撃部隊はアンデラの隠密の信任と、旧スクーデリア大公エドベルの助力により解放軍より軍籍を抹消、単独でコバルト打倒に向かう（C—①）未だ解放されていない南部の24の都市において、レジスタンス組織と共に破壊工作を行い、帝国軍の残存兵追討を繰り返した。（図C矢印参照）

図B●新創世紀4年

図C●南部地方とレジスタンス活動

図D●新創世紀5年初頭～

ACT 6 ルクソドール陥落

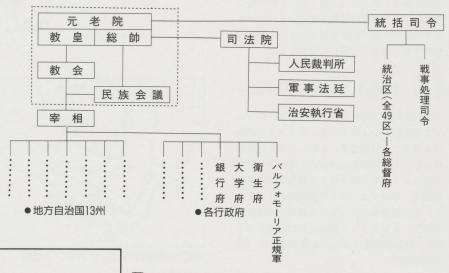
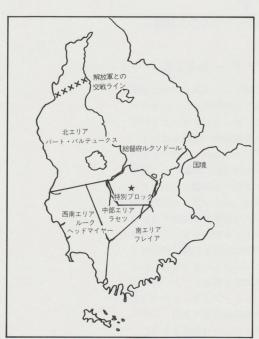
D—①同第三月、同盟レジスタンス独立遊撃部隊（旧解放軍第3遊撃部隊）は、ドラゴス市制圧作戦に参加。カーゴドラゴンよりの空挺奇襲でドラゴス要塞攻略の先鋒をはたす。

D—②同四月、グラン＝コバルトゲートを突破、旧ルクソドール特別区に侵攻する。旧解放軍（アルカディア軍）も事態の収拾へとようやく重い腰を上げ、ルクソドール包囲に着手する。しかし、不可侵条約を破棄するにはいたらず、ルクソドール市内へは、レジスタンスが暴動の名の下に攻撃を開始。特別区において遊撃部隊はバルテュークス提督、ヘッグマイヤー提督の部隊を撃破し、コバルト大聖堂においてコバルト・アクセレイセスを爆死させる。市内の帝国兵は全て投降、レジスタンスによりルクソドールは制圧された。

CHAPTER2 バルフォモーリア帝国

強力や軍事力と終わる事がないと思われた戦争を終結させたカリスマ性を背景にミルドラス＝ガルズを平定したバルフォモーリア。その帝国が何故、スクーデリアでの治世に失敗したのか、その原因一端でもある帝国の軍組織に迫った。

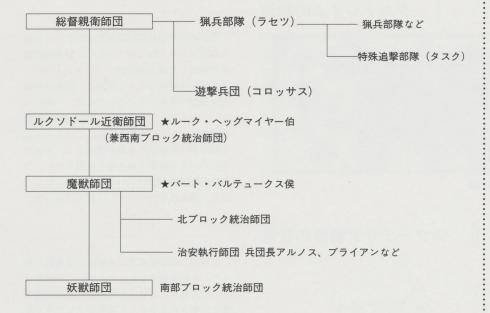
Ⅰ バルフォモーリア共和国

前120年頃、ミレニアムナイトメア戦役(千年戦争）末期戦局のカギを掌握していたグルナレイム族とドラゴニュート族の27の小国が統合をはたし、バルフォモーリア共和国を建国した。後に帝国を宣言するまでの数十年間、戦争終結のための様々な政策、理想を掲げ、全土統一にむけ、戦争で疲弊した民意（特に有資産層）の支持を集めていった。

Ⅱ 第43統治区（スクーデリア）

49の統治区の内、40番台は実験統治区と呼ばれる。43区スクーデリアでは帝国の支配と治安維持のヒナ型としてのポジションが与えられた。その中枢として機能するのが総督府、コバルト・アクセレイセス総督である。スクーデリアは5つのブロックに分けられ、軍の統制下、提督の統治下におかれた(左図)。シビリアンコントロールの見地から考えると、文官であるコバルト総督が軍を把握している建て前こそあれど、実際各地の統制には軍の介入が必務であり、そこには力での統治以外が入り込む余地がなかったのは、事実である。アルカディア解放運動など、無数の反抗地下組織が存在していた事を考えれば当然のことであり、その意味でこの地は大戦の焼け杭がいぶっていたのである。だからこそ種族弾圧のヒナ型とされたのではあるが……

Ⅲ スクーデリアのバルフォモーリア軍

スクーデリアでの軍関係の組織は以下の図の通りである。各提督とも自らが持ち込んだ師団を担当統治ブロックに配備させ、都市・鉱山・領地等の重要拠点を接収している。各師団ともその特異性は持つが、陸、空のユニットの様々な兵種を配置している。

前述の通り、ここでは各ブロック統治軍の統帥＝各ブロックの長（提督）の図式があるが、とりわけ異色であるのは司法官も兼任しているバート・バルテュークスの存在であろう。彼は、組織上はNo.2の身分ではあったが、司法院から派遣されている、いわば元老院の息のかかった者であり、軍事統治の最終的な切り札とも言える治安執行部隊はある意味では、コバルトの意思とは離れたところにある。元老院が各統治区においた足枷であった。総督親衛師団、戦略兵器、コロッサス遊撃兵団の配備は、コバルトが元老院の足枷に対抗策として講じた。(23P参照）提督同志の軋轢はこのコバルトの戦略にも起因した。

Ⅳ ルクソドール革命終了時

NB４年末にコバルトは、本国の承認なしにスクーデリア皇帝を名乗るが、翌第一月のルクソドール革命（コバルト戦役）終戦協定が締結され、元老院はスクーデリアの統治権を放棄した。これによりコバルトは本国に捨てられ、スクーデリアの帝国軍は名目上存在しない事になる。事実、兵力の80％は武装解除し、アルカディア側に投降している。従って、遊撃部隊のルクソドール侵攻時に戦闘したのは、実質上はコバルトの私兵であった。そのコバルトは同年第四月に爆死、バート提督は本国へ帰還、その他の提督は戦死したと伝えられている。革命の終了により、帝国軍はスクーデリアから完全に消滅したが、旧帝国軍兵士にはこの地の出身者も多く、兵力の半数近くがアルカディア軍に編入されたと思われる。なお、ルクソドール及びドラゴス周辺のグルナレイム、ドラゴニュート族の民間人には資産没収の上、追放処分となっている。

TECHNICAL TERMS Ⅰ

オモット・アクセレイセス
スクーデリア法王オモットとして知られるが、実はコバルトの叔父。コバルト以上の法力を持つと言われるが、キュール神殿に蟄居させられている。

マゼンタ＝ライン
ルクソドール特別区周囲を囲む防衛要塞。帝国が７年の歳月を投じて設営した。朱色に染められている事からこの名がついた。

新創世紀（NB）
別名、バルフォモーリア暦。戦乱を収束させたことを機を気に年号法によって制定。

フィニッシュブロー
兵士は自らの特徴を活かした必殺技を持つことが多い。戦士系のそれは剣の技を高めるうちの過程に技を完成させるが、魔道士系のそれは、厳しい精神修養の結果であることが多い。感念波など、精神集中が必要な術は戦闘の際には不適と思われるが、後方からの支援や戦士系の兵士の護衛を持ってその術を放出する。いかに短時間で術を決めるかは、結局素質の問題と考えられるのだが……

グルナレイム
→22P

マシンヘッド
コバルト・アクセレイセスが戦闘に持ち込んだことで広く知られるようになった。大戦中も局地戦でしばしば姿はみられたが、命のない機人に戦闘をさせることが忌避されてきた。コバルトは、その高い技術力を背景にスクーデリア南西部ベールクラードで次々とマシン兵器を開発し、帝国を駆逐した跡のその兵器庫からは未確認のマシンヘッドが多数発見されたが、アルカディア軍に運用するノウハウがなかった。

アルカディア解放運動
アンデラ・バルザークによる民族解放思想の抗議運動。千年戦争末期の反乱軍もこの一派。

東方の國
スクーデリアの遙か東にある本土にあるらしい国。特異な民族、習慣、思想を持ちその文化にかぶれる者も多いという。

FFDA SECRET FILE

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER・3 コバルト・アクセレイセスの功罪

スクーデリア大陸を殺戮と恐怖のどん底に変えた総督コバルト。彼の達成半ばの謀略は、この地に何をみつけ、何を創ろうとしていたのか？　狂気の男の仮面に隠された真実は善だったのか悪だったのか。

Ⅰ　グルナレイムの起源

ミルドラス＝ガルズ全図

歴史の表舞台に突如現れたグルナレイム族の起源はあまり知られていない。終焉の四賢者が発動した爆心地の辺り（ファントムゾーン）が生活圏だったらしい事と、伝承以外は何も記録が現存していないためだ。一部にはファントムゾーンで被爆した種族の突然変異体ではないかという説もある。この人々は頭と顔を覆ったマスクを取る事はなく、その中身についても隻眼である事しか解らない。この謎の種族の起源について執拗な執心をしたのは、誰あろうコバルト、その人であった。

Ⅱ　スクーデリア総督の資質

バート・バルテュークス

コバルトは野心家である前に、学者肌であった。人跡未踏のファントムゾーンの調査にこだわり続けたのは、大戦中の元老院の議事録に記載されているし、事実ルクソドール革命中に使用した「終焉の四賢者」の一部であるエグゼキューターの力の解放にも成功している。この最終兵器の秘密を、ある程度解きあかしたことでもファントムゾーンとグルナレイムについて何がしかの結論を導き出していたはずと推定できる。

スクーデリアの為政者としてのコバルトは、どうであったか？　彼が、まず着手したのは言語と貨幣の統一であった。軍備の整備よりも先んじてこれらの懸案にかかったのはコバルトの手腕の非凡さを窺わせるところでもあろう。その他、特別区の制定、鉱山の確保、上下水道の整備の推進、文化活動の促進など戦後からの復興を急ピッチで進める事を政策の重要課題としている。もっとも、階級制度の中で市民達が優先的にその恩恵を授かっていたのは言うまでもない。むしろ軍備－治安維持を強く推し進めんとしたのは、バート・バルテュークスであった。元老を後ろ楯にコバルトに種族弾圧を主張していたバートを渋々容認していたというコバルト擁護の噂もあったが、それはさすがに事実誤認であろう。

Ⅲ　謀略

総督コバルトの危険性は最終兵器の一つ〝エグゼキューター〟の解封ばかりがクローズアップされるが、元老院にとっては、スクーデリアの富国強兵政策が一番の脅威であったに違いない。長距離レーザーカノンの開発や機人兵団の配備、カーゴドラゴンの民間への転用など、戦後処理に四苦八苦していた本国を後目に、自ら陣頭に立っての兵器開発や殖産産業の高次元な展開が突出している。その手際の良さは当初からスクーデリアの独立をもくろんでいた節が見える。それらの土台には、辺境と言われたこの大陸の鉱物資源の豊富さやこの地方特有の民族の手先の器用さがあり、コバルトの事前調査は戦時中からかなり行き届いていたようだ。

しかし、ここまでの表面上の政策は、あくまでもコバルトの謀略のための下敷きでしかなかった。彼はこの地にグルナレイム族のための理想郷を建設することを目論んでいた気配があった。それは、この男がファントムゾーンの調査によって帰結させた結論から端を発している。これが、コバルトが主張する「終末進化説」だ。

グルナレイムこそが新たなる時代に適応していく適性と資格を持つ……と、新たなる時代とは、終焉の四賢者の発動以降の洗浄された地上の事であり、その洗礼に耐えて生きながらえるのは、グルナレイムであると主張しているのである。ファントムゾーンに種の起源を持つのは、その根拠である……と訴えている。だからこそ、この優れた血であるグルナレイムのみの社会を創るべきと考えていたようである。さすがに総帥シエナ＝ブラフォードと元老院の首脳は、このコバルトの暴論に耳を貸そうとはしなかった。そうして終末進化説は闇に葬られた。優秀な血族のみを残す……、この選民主義的な結論はいつの時代でも独裁者の主張する〝それ〟である。

スクーデリアでのデミヒューマン実験（他種族のグルナレイム化）もその暴論から出発したコバルトの試みである。他種族との繁殖が不可能なグルナレイムにとって血の保存は切実かつ、種の生き残りをかけた命題である。その複雑怪奇な遺伝子構造は、繁殖能力には長けていなかったようだ。故に他種族への遺伝子操作やグルナレイムの血液投入は、学術的には重要な事ではあったが、あまりにも醜い結末（デミヒューマンの誕生）であった。

Ⅳ　影の男と結末

コバルト・アクセレイセスの所業には罪はあっても功はない。少なくともスクーデリアの民衆がそれを許さなかったのは紛れもない事実である。ＮＢ５年、ルクソドール革命完成でコバルトの〝悪〟の野望は潰えた。その野望を後押しした男がいたという。大聖堂でしばしば姿を見せたこの謎の男の身分は側近にも知らされていない。ただ、総督府の首脳や提督達との会合の前後に、衛兵が姿を何度か目撃したとの証言がある。そして、ひとつの旧帝国軍近衛師団の士官の報告がある。「私が見たその男は長身で髪が長く、常に嫌みの入った臼笑いを浮かべていた。側近や侍女にさえ心をお開きにならない総督が、その男とは親しげに話をしておられた。その際に『エグゼ〜』とか『力の解放が』、『地上のリセット』というような常軌を逸脱した理解不能な会話が成されていた。相手の男の顔を私は知っている……、解放軍の諜報将校トールマンだ」この話の真偽はさだかでない…

コバルトが描いたグルナレイムの理想郷は瓦解した。千年戦争によって荒廃した大地をグルナレイムとグルナレイム化した民族が新たなる国家を建設するという、驕漫と共に…

TECHNICAL TERMS Ⅱ

治安執行
帝国が治安維持のために行う法的な手段。軍の出動がほとんどで、血の粛正のための方便とも言える。

アルカディア評議会
スクーデリア大陸の民族臨時政府準備委員会の俗称。ＮＢ４年設立。当初、議長と135人の委員で構成された。解放軍の統括もここで成される。初代議長はアンデラ・バルザーク。

アンデラ・バルザーク
ドラゴニュート族。千年戦争末期にバルフォモーリア共和国の元老院メンバーであったが、その後独裁的な統治政策に反対し、下野。アルカディア解放運動に生涯をかける。

解毒ガス
デミヒューマン実験において、第１段階のこれらに対し有効なガス。ファントムゾーンの近くで偶然に発見、採取された。

強制収容所
統治区の各地にある政治犯などを収容する場所。厳しい労働が科せられている。

傭兵
千年戦争末期に現れ始めた戦争のプロ、戦争屋。イデオロギーや立場を越えて金のためにのみ戦うのを信条としている。ＢＮ３年以降キナ臭くなったスクーデリアに多くその姿を見るようになる。第３遊撃部隊に所属していたジェダ・クロウニーの様に顔を隠し、その素性や種族を知られないようにしている者もかなり多くいた。

ファントムゾーン
本土、スクーデリア大陸よりはるか北西に位置する人跡未踏の地。かつて、ヒューマンの中心地メッカがあったと記録にはある。大戦中、資料などが焼失し詳細は何もない。

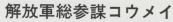
●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER4 アルカディア解放運動

バルフォモーリア共和国建国が欺瞞に満ちあふれ、恐怖の帝国へと変貌する頃、民衆はすでにバルフォモーリアの虜となっていた。民衆達を真に天の下へ解放する……これがアルカディア解放の思想である。

Ⅰ アンデラ・バルザーク

出生年不明。ドラゴニュート族。前元老院筆頭議長。民衆懐柔決議案の強行採決を行い、元老院構成員を罷免される。スクーデリアの地に渡り、アルカディア解放運動の展開する。ＢＮ４年ベールクラードで歴史的な革命宣言の演説中、帝国軍ラセツ提督自らの「百ヵ日落命の陣」に陥り、病の床に就く。後に絶命するまでの期間、より精力的に民俗解放を病床より叫び続ける。ＢＮ５年、没。

Ⅱ 解放軍総参謀コウメイ

大戦での軍神コウメイの武勇談は数限りなくある。尾ヒレがついて、たったひとりで帝国の２個機動小隊を、半刻で全滅させた……風の逸話が幾つも残っている。それらの話は大げさではあるものの、実際に彼のパートナーであったガスト・ダークノアとコウメイの名はバルフォモーリア正規軍にも広く知れ渡り、前32年のバート・バルテュークス将軍の帝国魔獣大隊との４日間にも及んだ休息なしの戦い（ダレス河の決闘）は、とかく陰惨な話題がつきまとう千年戦争の中で、武勇を馳せた。そのガストがスクーデリアでの特殊任務中に行方不明となり、相棒と片目を失ったコウメイは一線を退き、この地で解放運動に命を捧げる。

彼の遊撃部隊構想の一番の特徴は、広く人材を求めたことにある。ともすれば、敵対している帝国軍よりも民族問題に保守的な解放軍にあって、種族や身分、世襲、性別、兵種にこだわらずに部隊編成をする事は進歩的であった。総参謀でありながら、現場にこだわった男ならではの人事であろう。

アルカディア解放軍を育て鍛え上げげたのはまぎれもなく彼であり、勝利はコウメイなしでは考えられなかった。

コウメイ

Ⅲ アルカディア評議会

スクーデリアでのアルカディア解放運動を民間レベル、地下組織から公的な組織一つまり政治的活動を目指して出発している。アルカディア運動の創始者アンデラの思想を継承している。その主だった柱は、

●千年戦争での故郷を終われた難民の救済
●各民族、種族の自決権の獲得
●各統治区からの民族会議への代議員の派遣
●元老院制の撤廃
●バルフォモーリア憲章の改正

などになっている。

スクーデリアで解放運動が熱を帯び、評議会の設立、果ては革命成功に至ったのは、アンデラの複権によって民衆に希望の光が射したためであろう。この民意を一つにするためのアンデラ奪還計画を草案したのは他ならぬコウメイであったが……　遊撃部隊を全面に押し出し、重要な作戦において派手に活躍させたのも、このようなプロバガンダが目的だったことは、革命後コウメイが述懐している。

思い通りにコトが運んだのと、帝国四提督の足並みの乱れもあり、戦況はアルカディア側に好転した。これに乗じて評議会は本国の元老院と直接交渉を開始、ＢＮ５年には終戦協定を締結、自治権を獲得した。しかし、これは実に焦りすぎた交渉で、コバルト勢力圏は（その時点で）依然として大陸の12％のを占めていたのである。この結果最終的にルクソドールが陥落した段階で、評議会への条約締結の失態を攻める声が大きくなっていた。

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER5 終焉の四賢者

エグゼキューター。おそるべき力の一部は、コバルトによって引き出された。伝説でしかなかった最終兵器……

▲数々の伝承はあるが真実は解明されていない

コバルトが遺した書簡の中に、最終兵器にまつわる伝承がある。

「久遠トナリシ憎悪ノ果テ
真実ナル隻眼、異形ノ魔神ヲトモナイテ
時ノ継承者ト成ラシメン
断罪剣、豪ノヒトニ共鳴シ
運命ガ選択ヲ待ツ
ヤガテ歳月ミチ、力注ガル
終焉ノ賢者降臨シ
スクルドノ地ニ最後ノ審判告ゲン
彼ノ地一掃サレ
民ノ大サル叫ビ、大地ニコダマス」

解読されたこの文章をこう解釈した。真実なる隻眼（コバルト）が、最後の審判を…と。しかし、これは遊撃部隊の少女コノリーによって曲解であったことが証明されている。

●ルクソドール革命アナライシスレポート

CHAPTER6 第3遊撃部隊その後……

解放軍総参謀コウメイのもと、常に帝国に対しての囮部隊として前線で活躍。ブライアン・ステルバート、アイン・マクドガルといった歴戦の兵士が名前を連ねていた。しかし、終戦条約締結後、反逆兵として追われる立場となる。

評議会の独善的な終戦条約締結後、アンデラの肝煎りでレジスタンスグループの独立遊撃部隊となったブライアン・ステルバート以下十数名（兵数は不明）は、アルカディア軍（旧解放軍・条約締結後はアルカディア軍と改称）により、軍備解除の命令無視で訴追されている。反逆兵として追われる立場になったのである。ある種、革命のヒーローであったはずの遊撃部隊をそのような立場に追い込まねばならなかったのは、いくつか残っていたレジスタンスなどへの見せしめであり、それによって臨時政府の威光を見せつけようとした安易な発想からであった。

▲ブライアンとアインが、スノッブ化するアルカディア新知事に対し怒りの鉄槌を下したという噂もある。NB5年末当時のアルカディア・グラフィックの風刺絵より引用。

それでもブライアン達は、コバルト打倒に向かった。その時の彼らの心中を察するに余りあるが、革命後部隊の一人であったアリア・カーマインレイクはこう語っている。

「私たちは、この地の人達のためだけに戦いを続けてきたのではありません。自分達の可能性だけを追い続けていただけです。きれいごとではありますし、誰も口にしませんでしたが、ブライアンさんもアインさんも、そしてみんなも同じ気持ちだったはずです」

ルクソドール革命後、第3遊撃部隊の名誉は回復され、訴追は記録から抹消されている。だが、ブライアンを始めとするメンバーの多くはアルカディア軍への復隊を拒否、事実上遊撃部隊は解散した。第3遊撃部隊の名はその活躍の賛美と共に永久欠番となり、アルカディア軍の組織図の中には、この所属員のいない部隊名が記録され続けている。

その後、遊撃部隊の構成メンバーは各々の居場所を探しに旅立った、本土で戦い続けているなどという噂はあるが、その真実は歴史の渦の中へ消えていった。

TECHNICAL TERMS Ⅲ

エドベルⅢ世
スクーデリア大公。南部を中心に勢力を持つ名門家の当主。帝国が、領地掌握のため蟄居させていたが、隠密に地下組織を統率している。ルクソドール革命の終盤に第3遊撃部隊の後ろ楯となっている。BN6年に第3代アルカディア大統領に就任。

元老院
バルフォモーリアの中枢。全ての政治的、軍事的、行政的な最終決定権を持つ。帝国内には様々な機関があるが、これらも元老院からみればただの諮問機関に過ぎない。権力集中の鏡としてしばしば批判の対象となっていたが、そこにメスを入れられる者はいなかった。

戦略兵器
長距離レーザーカノンや強爆念弾投下用カーゴドラゴンなど、敵に対し使用以外にも威力のある兵器のことをこう呼んでいた。侵略性が高く大戦直後の配備は禁止されていたが、スクーデリア総督が威光をあらわすために大量に生産、所持した。アルカディア解放軍の目の上のコブであった。

終末預言
コバルトが解読した終焉の四賢者にまつわる宗教的な伝説。それまであくまでも宗教上の教示でしかなかったこの予言をエグゼキューターによってただの言い伝えではないことを証明した。エグゼキューターはその内の第2の予言で、そのほかに幾つあるか、何があるのかはまだ判明していない。

作戦名
特にルクソドール革命の際兵士たちの指揮を鼓舞するために作戦に地名や作戦の意図を含んだ名前をつけることが流行した。総参謀コウメイのアイディア。

階級支配
ドラゴニュートやグルナレイムなど、バルフォモーリアの支配階級がヒューマンなどへの種族の大戦の戦争責任を訴えだしたことから端を発している。

STORY—CD PREVIEW

FEDA —THE EMBLEM OF JUSTICE—

「空の彼方、夢果てる場所」

一筋縄ではいかないFEDAの世界観をストーリーCDとして実現すべく、最強スタッフが結集され遂にクランクアップ！　豪華声優陣に加え、本編のサウンド担当の榎本英彦氏が音楽監督として参加。脚本に数カ月の時間を割き、男たちの戦争ドラマがここに実現した。なお、ストーリーは千年戦争終結の約5年前の時代が描かれている。

タバックスタジオにて収録されたアテレコ風景からの一コマ。声優さんたちの熱演も終わり、記念撮影。こんなに豪華な声優さん達が集まるなんて最近では滅多にないのだ。

●出演●

郷里　大輔…………アイン・マクドガル
林　　延年…………ブライアン・ステルバート
緑川　　光…………タスク・ブレストレート
鶴　ひろみ…………ルーシア・フランモア
三田ゆう子…………ドーラ・システィール
屋良　有作…………ルーク・ヘッグマイヤー
銀河　万丈…………コバルト・アクセレイセス

キャスティング 青二プロダクション

ゲーム世界のキャラクターに息が吹き込まれていく……。

このノリでアニメ化されたら、おもしろくなりそうな予感が!?

ストーリー解説

数々の謎を残し、エンディングを迎えたスーパーファミコン作品「FEDA」。その話題のシナリオがストーリーCDとして、ここに実現した。ストーリーは、ゲームのシナリオ原案を元に、ゲーム本編から遡ること4年、主人公のブライアンとアインが帝国軍に在籍していた時代を鮮烈に描いている。

千年戦争末期、時代が新創世紀と証される数年前。バルフォモーリア帝国軍と反乱軍の戦火は徐々に鎮静に向かいつつあり、帝国軍は勝利を確信へと変えていく。帝国軍小隊長アイン・マクドガルは彼の小隊の指揮を執り、作戦遂行中であった。そして、小隊にはファウストから帰還中の帝国軍小隊長ブライアン・ステルバートの姿があった……。

物語はブライアンとアインの出会いに始まり、タスク、ルーシアとのモノローグ、そしてコバルトの実権掌握までのエピソードが描かれる等、聴きどころ満載の内容となっている。また、本作のシナリオはアインの視点で描かれており、アインの人生観、ブライアンに対する感情が理解でき、非常に興味深い。ドーラのアクティブな活躍も見モノである。

演出・脚本に舞台演出家・北阪昌人を迎え、ラジオドラマ手法で独自の妙技を披露。音楽は「FEDA」サウンドの榎本英彦が自ら担当。ノンカテゴリーサウンドで聴覚を刺激する。

出演は、ブライアン役に「スラムダンク」の林延年。アイン役に「機動警察パトレイバー」の郷里大輔。コバルト役に「機動戦士ガンダム」の銀河万丈。緑川光、三田ゆう子、鶴ひろみ、屋良有作という豪華キャストが脇を固めている。

アテレコは11月3日タバック・スタジオにて収録された。

●DATA

FEDA「THE EMBLEM OF JUSTICE〜空の彼方、夢果てる場所」

原案・企画	玉木美孝＆MUSE-STAFF
演出・脚本	北阪昌人
音楽	榎本英彦
録音	立花康夫
効果	今野康之
進行	篠　泰樹
協力	青二プロダクション
制作	角川書店 ミューズスタッフ

タバックスタジオ　11月収録

TECHNICAL TERMS Ⅳ

騎士道
セントール族の者達が自らを特権階級にまつりあげ出すために生んだ言葉。実際の行動とは異なる有形無実な精神。

バド村刑場の変
帝国軍バド刑場において、四提督バート・バルテュークスの一子リチャードが反逆罪による、処刑の執行中に第3遊撃部隊に襲撃をうけ、リチャードを奪取された騒動。

バド村叛乱事件
治安執行部隊の小隊長が、治安執行の際上官を斬りつけて重傷を負わせた事件。ヒューマンの部下に痛めつけられたそのセントールの中隊長は、世間の失笑を買った。

シエナ・ブラフォード
バルフォモーリア帝国第6代総帥、グルナレイム？族。素性はあきらかではないが、その強引な指導力で資産家階級を取り込み、無名であった時期から一気に頂点に昇った。新創世紀の号令や統治区の区割りなど社会の整備を具現化したことで、カリスマと不満を同時に浴びる。元老院にも多くのシンパを配し、長期政権が予想される。

被弾圧種族
ヒューマン、アルシデア、エルフなど大戦を起こした首謀者として市民権を剝奪されている。アルシデアなど魔法を使える種族は、支配階級がその能力を恐れてこの立場に追い込んだ。

ドラゴス追放事件
スクーデリアでのドラゴニュートの都市で起こったレジスタンスの烽起。彼らは遊撃部隊などにより、町を負われてしまう。

ルクソドール革命
帝国は革命とは判断しておらず、スクーデリアでのこの騒動をコバルト戦役と呼んでいる。その終結時期も条約締結までか、ルクソドール陥落までかは判断の分かれるところである。

貴族
特権階級の総称。爵位が与えられる種族は限定されている。

INTERVIEW

こんな質問をぶつけてみました

①FEDAという物語に関して、どうだったか
②自分の役柄について
③今後の予定、その他

●郷里 大輔（アイン）

①②男の世界、友情、信念をもった男達の魅力などを、上手く、大切に演じられたら。また戦争の嫌な部分が伝えられたらいいと思います。

●林 延年（ブライアン）

①物語はハードな部分が浮き彫りされていたと思います。
②ワイルドな質感を出せたと思います。
③12/11 原宿ルイードESC LIVEのゲスト

●三田ゆう子（ドーラ）

①②昔から、よく女戦士役をもらう事があって、今回はDQのデェイジーをイメージしてやってみました。
③通信販売、教材用の仕事など。

●緑川 光（タスク）

①②ハードな男っぽい物語、タスク役は半端な気持ちでは難しくてできないな、と思いました。
③演じたゲームは全てプレイします。

●銀河 万丈（コバルト）

①②独裁者のイメージをどこまで出せればよいかが、難しい。知の部分、ヒステリックな部分、狂気の部分等をどのように表現していいのか。

●屋良 有作（ルーク）

①独裁的な国の反政府的な若者達の自由への憧れが、表現できればと思う。
②コバルトと比べるとまだ人間的、日常的でやりやすいかもしれない。

●鶴 ひろみ（ルーシア）

①女性らしい役をやってなかったので嬉しい役です。ルーシアという女の子が、タスクを想う乙女心がかわいいなーと思ってやりました。

今こそ立ちあがるアイン

北阪 昌人（演出・脚本）

　リアリティは細部に宿る。
　脚本を書き上げた最初の感想だ。幼い頃から架空の話を考えるのが病的に好きだった。主人公はいつも自分。飛び越せない壁はないし、解決ができない問題もない。それは小さな王国だけど、確実に王様であることは揺るぎなかった。だがある日、妹と弟が笑った。僕の話で。そのうれしさはこたえられなかった。さみしい王様はエンターティメントの階の前に立った。自分も楽しいけど人も楽しい。そんな話を作ってゆきたいと願い書いてきた。
　そしてFEDAの話がきた。
　FEDAの世界、そこには既に息づく住人が在た。迷ったり、笑ったり冗談を言ったりする汗くさい奴らが在た。僕はその住人たちを立体化する。ただそれだけだと思った。ところが違った。僕自身がFEDAの世界に身も心も委ねなくてはならなかった。ただのドラマおたくにはナカナカしんどかった。架空の話を作るのと、架空の世界を作るのとは似ているようで全然違う。レストランのディスプレイでフォークが宙に浮いているナポリタンと、実際でてくるナポリタンと同じくらい違う。新しい世界をどこから作っていこうか。そう、僕たちの日常は瑣末な事でできている。だからリアリティは細部から。平和？　愛？　そんな抽象の中に人は住まない。アインは、ブライアンは何を怒り、喜ぶのか、何を着て何を食ってるんだろう。そうして世界に溶け込めば、あとは本人たちが勝手に動いてくれる。
　演出もそうだ。声優さんが世界に住んでリアリティを出してくれればそれでいい。紙みたいにペラペラだったアインが、ブライアンが、むくむくと起き上がる。拳を振り上げる。一緒に委ねてFEDAの世界に溶け込もう。そうすれば幼い頃、つまらない話にミソっ歯を出して喜んでくれた妹や弟のように、あなたはきっと笑ってくれるだろう。

折茂 賢司

PRODUCER プロデューサー

PROFILE
おりも けんじ
昭和２４年、群馬県出身。
「さいとうたかをプロ」にて劇画作家として活躍。パソコンゲームの開発、雑誌編集者を経て、㈱クライマックスに入社。ディレクターとしてメガドライブソフト「ランドストーカー」を手掛ける。その後、㈱マックス・エンターテインメントを設立。第一回作品として「FEDA」を世に送り出す。

〝団塊の世代〟出身のプロデューサーが求める物

ソフトは、ニューハードがらみで質より量の時代に逆戻りしているような気がします

次世代ハードの時代に突入し、ゲームというメディアが他のメディアに肩を並べようとしている現在、「FEDA」のプロデューサー折茂賢司氏は敢えてこの状況に危惧を抱く。
「ニューハードがらみで〝質より量〟の時代に逆戻りしているような気がします。クリエイターが〝安易に儲かる〟道を選んでほしくないですね。ユーザーの皆さんは本物を見分ける目を持って、本物だけを応援してください」
続編ものばかりがチャートを賑わし、本当の意味でのオリジナリティーというモノが失われつつある現状は、確かに〝質より量〟の時代と言えるかもしれない。だが、「FEDA」という作品にはいくつかの〝見るべき部分〟がある。
「システム的にはエンカウントRPGに対する〝一手一手制RPG〟の挑戦なんです。全く新しく企画したリブラ値によるマルチ進行システムや、超ハードなストーリー&キャラクター等が、このゲームの武器なんですよ」
確かに、キャラクターとシナリオに関して言えば、他の作品を遙かに凌ぐ個性を持っている。シナリオや設定は、ユーザーに対する挑戦と考えてもいいだろう。折茂氏自身、どのキャラクターに思い入れがあるのであろうか。
「個人的にはブライアンというよりも断然アインですかね。アインにまつわるイベントはすべて気に入っています。性格的に合っているような気がするんです。まぁ、自分自身がクヨクヨするのが嫌いなもので。年ですかねぇ（笑）」
作品の主人公は基本的には〝ブライアン〟と〝アイン〟である。ブライアンはあまりにカッコ良すぎて感情移入できないというのが、二枚目主人公の宿命かもしれない。その点アインは、「スターウォーズ」のハン・ソロ的な存在。男っぽい部分だけを残した媚びることのない性格なのだ。観る側の人間にとっては、感情移入しやすいキャラクターである。古典的だが、ツボを押さえたキャスティングと言えよう。
キャラクターのみならず、細部に渡ってのこだわりをみせる「FEDA」においては、苦労話もあとを経たない。
「ストーリーが余りにも壮大だったために物量がもの凄かった。やれどもやれども終わりが見えず、一体いつになったら終わるのかと‥‥」
しかし、苦労話ができる時間もあと僅かのようだ。
「諸々の問題があってまだプロジェクトをスタートしていませんが、もともとFEDAは二部構成だったので、続編の制作が間もなく始まる予定です。システム、AI、イベント全てパワーUPするつもりです。期待してください」
しばらく「FEDA2」漬けになりそうな折茂氏だが、今後の展望も忘れていない。
「月並みですが、C. Gに興味があって、その辺を活かしたデジタルビデオに向けての映像制作をやってみたいですね。カッコ良く言うとマルチメディア・ソフトの実現です。〝本物〟を作るのは大変なんですがね（笑）」
常に新しいものを意識する目。それが折茂氏を新たなモノに〝挑戦〟させるのかもしれない。

FEDA STAFF INSIDE INTERVIEW
構成：リアル鈴木

山本雅康

MAIN PROGRAM

PROFILE
やまもと　まさやす

'67年東京生。プログラマー、27才。
高校時代より某ソフトメーカーに所属、プロのプログラマーとして歩き出す。メキメキ頭角を表し数年で開発部長となるが、新しい自分の可能性を試すために退職。現在は別のソフトハウスに席を置く。今まで、手掛けたソフトは数十本。若いながらその実力は衆目の知るところである。

今のハードでもまだまだやりたいことはあるんです！

次々と精力的にプログラムをこなしていく山本氏
大作FEDAでの激闘やプログラムのココロを
ズバリ直撃のインタビューを敢行した

――FEDAの期間中はやはりしんどかったのか？
山本（以下Y）辛くなかったといえば嘘になるが、それまでも厳しい開発状況はいくらでもあった。まあ、これだけ長いとさすがにしんどかったね。開発の仕上げだった夏は熱かったしね。
――過去に大病をしたこともあると聞いたが、現在の体調はどうなのか？
Y　過去のことは話したくない。確かに数年前、開発期間中に結核性肋膜炎で42キロまでウエイトを落としたこともある。今は大丈夫だ。(ウエイトが)65キロまで戻ってきているし、絶好調とは言えないが、いつでもベストの仕事をする自信はある。すでにメインの予定で次のゲームの準備にかかっている。
――それはFEDA 2ということなのか？
Y　今は言えない。時間が経てば、わかるはずだ。
――また過去のことで恐縮だが、プログラマーになったきっかけを教えて欲しい
Y　兄や友人の影響で中学、高校とPC-8001というハードでBASICを使った簡単なプログラムを組んでいた。ゲーセンでいえば、その頃流行っていたゲームは、「ラリーX」、「花札」「ゼビウス」、「ミサイルコマンダー」などをやりこんでいたよ。ゲーマーっていうような話じゃないけどね。あの頃はパソコンの本体をかついで街灯のない獣道を30分も歩いていたんだ。若かったよね。いまじゃ仕事になって参ることばかりだけれど……
――FEDAに関してのみどころは
Y　正直言って見て欲しくないところは多い。開発の過程に色々無理があって、容量のこととか、これ以上言うとグチになるから言わないけどさ、とにかくプロとしてもっといじりたいところはあるよね。ただ戦闘AIのキレのよさだけは褒めていただきたい。意地悪にできてるけど。
――好きなキャラなどはいるか
Y　エリス。鼻が長いから。それからトムには入れ込んだね、隠しイベントも作ったし。
――それを教えてもらえるか
Y　トムの歌（AREA 4、アリアが仲間になった直後)、トムからの手紙（AREA 8、カオスでマミリーナのイベント後)、トム冷やかされる（AREA 9、船上イベント直後）などだ。もう見てもらえたか？
――スタッフとの衝突はあったか
Y　トラブル的な衝突はないが、見解の相違というのは仕事に支障をきたしたのは事実だ。問題発言と受け取られると困るが……
――最後に次世代機について期待する点を聞かせて欲しい
Y　はっきり言って興味ない。自分は没頭するタイプ。今開発しているハード以外は全く興味がなくなる性格だ。だからスペックについてもユーザーレベル位しか知らない。仕事になればスミからスミまで覚えるが……、与えられた状況で120%を出せればそれでいいと思っている。

FEDA STAFF INSIDE INTERVIEW

FEDA外伝（げでん）

玉木美孝オリジナルコミック
作・画 玉木美孝

ああ？ウチの小隊に
入隊したがってる奴が
来てるだぁ？

うおー
←パフォーマンス

大体何だ?!
この淡白な
ラクガキ野郎は!
ねェねェ

ブライアンを
捜してくる…
現実とーひ
しないで下さい!!
アインさん!!
こまるっス!!
へっ…

……
見て見て〜

あー…
「ファンケルン」50体
「ヤクト・トルーパー」38体
「グランクリード」103体
……
何？戦歴ィ？
お前みたいな奴が
従軍してた事が
あんのか

それではその腕前
この飛影が
確かめるでござるよ

ぐっ!

まぁまぁ
ー…
大ボラ吹くのも
たいがいに
しとけよコラァ!!
ギリ
ギリ…
あっあっ!

チッ!

破ッ!!

……で.出来る!!
ギラ…
はぁ?

どか!どか!

ならばこれに
耐えられるでござるか?!
ザッ
ザッ!
奥義!
分身無双手裏剣!!

ゲし!
はうっ!!

あうっ!
どかっ!

南無ー…
パーン

©影丸

む…無念で
ござる….
ドサッ
ござるじゃ
ねーよ…

わかった、わかった
…この野郎…
ねっねっ

まぁ戦力になる
みたいだからな
…好きにしろ

そーいや名前は？
…
何？「キヨっちー吉岡」？
なんじゃそりゃ…

んで…
サー…
数日後…

…奴は戦力になる
どころか…
ドカ！
カ、カオス…
バキ！
ゲレ！

あっ！つーまた
「グランコバルト門」だよ…
マジ？…
いやーん
もお無敵！
しかし…

そんな訳で「アルカディア解放運動」は
成功したのでした…。よかったね。

こだわりがあるかぎり、ゲームは成長します

FEDA原案・監督

玉木美孝

他の追随を許さない独特の世界観創りで、人気の高い玉木氏。ＦＥＤＡの下敷きになった氏の日常は？ そして、一年以上もの開発期間を完走した今の心境と近況を熱く、ご陽気に語ってもらった。

●たまき　よしたか
イラストレーター・ゲームデザイナー
'67年神奈川県横浜に生まれる。ゲームコンテストの入賞からこの世界へ埋没。独特なタッチのキャラクターデザインは評価が高い。

自分って変な奴だと思います いい意味でも悪い意味でも……

横浜市の彼の★１．アトリエ近くの某所にさっそうと現れた玉木氏。インタビューの席につくなり、「どっからでもかかってきて下さい」と力強い一発目

――まずはやり終えたなあと言う心境を
玉木　美孝（以下、Ｔ）そうですね、やっとユーザーさんに作品を見てもらえる嬉しさと、ああ、あれもやっておけばこれも入れておけば……、という気持ちの半分ずつですね。
――どの辺に後悔が？
Ｔ　後悔と言うと語弊がありますね。できたものはできたものとして、きちんとユーザーさんに楽しんでもらえるようにはできているし……、かっこいい言葉で言わせていただければ、私はトコトンこだわるタチなので……
――自分をどんな人間だと思っている？ それが、作品にどう活きてますか
Ｔ　一言で言うと、変な奴ですね（笑）変わってる。そう、ある意味で偏ってるのかも知れないですね。クリエーターって誰でもそうだと思うんですけど、（創作的な部分では）人と同じことはしたくないんですよ。で、こだわるところが人と違ってくると、ああひょっとしたらオレ変わってるんじゃないかと
――それが、作品の独自性に生きている証拠だし、トコトンこだわる玉木さんをファンは待っていますよ
Ｔ　そう言われるとひと安心ですが、逆に納得できるまでやりこんじゃうと、終わりが見えなくて辛いんですよ。特にゲームなんか数多くのスタッフで長い間模索しながら作っていくから、周りがわからなくなる……　で、これ本当に面白いのかな？みたいな疑問がふつふつとわきあがる。丁度ある日なんかの漢字がとっても妙なものに見えてくるような……
――対応策は？
Ｔ　いや、割り切りです。ましてやＦＥＤＡ自体が、前例があまりない★２．全く新しい試みでスタートしていますから

▼ブライアンだけでも決定稿までこれだけ色々バージョンがある。玉木画伯のよいものへの執念だ。

趣味？　多趣味なのが趣味ですかね……

——改まって聞くのも変ですが、趣味は？
T　基本的に嫌いなものはないんですよ、手に取って面白そうだなって思うと、次の日からそれが趣味になってしまう。欲張りなんですかね。その中でもこれだ、というのはバイクですか……、イラストを集めたり、マンガを見たり読んだりするのは仕事ですから、趣味とはいいがたいですから
——コミックなどの作家さんでバイク好きは多いと聞きますね
T　持っているバイクもちょっと凄いですよ。自慢させてもらっちゃうと、とにかく変、速いんマシンですから（笑）
——速くて、変なんですか
T　★3．ＲＧＶ—Γというバイクなんですけど、こいつがレーサーレプリカというよりレーサーそのまま！　その上リッター５kmも走んない時がある……
——車より悪いですね
T　いまどきのアメ車よりひどい。だけど狂ったように速いんです
——そんなの、どこで乗るんですか？
T　暴走（はし）んない。ウチのガレージに鎮座してますよ。通勤で使うこともあるけど、都内を走るのはあまり好きじゃないもんで……。★4．三京などをかっとばすのは快感ですけどね。もう若くないもんで(笑)、いじくるだけで楽しいです。
——マシンは他に所有してますか？
T　★5．ＧＳＸ400刀と★6．パルサーＧＴＩ—Ｒ。車も合わせて、こんなに何台も持つのは、シンドイんですけど一度乗り出すと、愛着がわいて手放せなくなってしまうんです。これだけでもちょっとヘソまがりな趣味だってことが解るでしょ(笑)。いやそういえば、★7．車のホイールも買い替えたいんですよね。仕事しなくっちゃ！

幼稚園の時バカにされたマイナスパワーから出発した

——いつ頃絵を描き始めたか覚えますか？
T　僕の場合、始めからなんでもできたわけじゃなく、小さい頃から絵を練習した記憶が強くあります。幼稚園、★8．しょうけい幼稚園て名前だったかな……字もよく覚えてない、そんな昔に「おまえ、絵が下手！」と言われてカッときましてね、それから絵に関しては、非常に気を使うようになった。マンガの描き方なんてのはずいぶん買った気がしますし、我流ながら基本は身につけていったと思いますよ。
——天才的に絵がうまかったら、キャラクターデザイナー玉木美孝は誕生しなかったかも……
T　そうかもしれません。そんなことでムキになるところがコドモなんでしょうけど、結局は好きだからのめりこんだんでしょうしね
——その頃、どんなマンガを読んでいましたか？
T　バイブルは松本零士先生の★9.「戦場まんがシリーズ」。それに★10「サーキットの狼」にも熱をあげましたね、あとは永井豪先生にも影響をうけた。まあ男の子なら通り過ぎるカッコイイ系のものは、ひととおり見てきました。アニキがいた分、同年代の奴らより背伸びはしていましたけど……
——その他、少年期にふれたものでの思い出は？
T　さっきも言った通りとにかく、人と同じものは嫌いだったんですよ。ヒーローもので言えば、ウルトラマン系よりも★11．ミラーマン、仮面ライダーよりも★12．バロム１てな具合だったんで、コドモ心にでもちょっと変だったかなとも思っていました（笑）　けれどＦＥＤＡもバロム１のような一風変わったＲＰＧにしたかったのは事実です。あの頃巨匠と呼ばれた人たちもコドモ向けヒーローものを描いているじゃないですか、手塚先生しかりで……　そういった今までの規制概念を作家なりに破っていくＲＰＧができればと、思っていました

★1　アトリエ
横浜は鶴見区にある玉木氏の実家。都内にも仕事場を持っているとか…いないとか。

★2　全く新しい試み
勇者のいない、絶対的正義のないＲＰＧ。システムについても大胆な試行がされている。

★3　ＲＧＶ—Γ
玉木氏のマシン１号。２ストでバカッ速のスズキのバイク。オイルの補充も頻繁で大変、ということだ。

★4　三京
第三京浜国道。東京から横浜を結ぶ自動車専用道。かつて玉木氏はこの高速を原チャリで突破したらしい。

★5　ＧＳＸ400刀
カタナと呼ばれるスズキの名車の復活バージョン。玉木氏はスズキのバイクが好きなのだ。

★6　パルサーＧＴＩ—Ｒ
ニッサンのラリー仕様の車。2000cc。ボンネットのエアインテークは迫力満点。氏によるとハッタリだそうだ

★7　車のホイール
パルサー君にバシっとキメたホイールを着けるのだそうで、数十万円かける予定とか……

★8　しょうけい幼稚園
氏の通っていた幼稚園。近所にあるらしいが、全然漢字の記憶がないそうだ。関係者の方ごめんなさい。

★9　戦場まんがシリーズ
マニアでなくても知っている有名な戦争マンガ。戦場というフィルターを通し人間の姿を描いている。

★10　サーキットの狼
一世を風靡した池沢さとし原作の、みんな金持ちスーパーカー公道爆走青春マンガ。

★11　ミラーマン
朝焼けの光の中に立つ影は一〜で有名な特撮モノ。今でこそ、そんな地味な存在でもないが……

★12　バロム１
原作のスタッフにプロデューサーの折茂氏もいたという、さいとうたかをのヒーローアクション

★1　コナン・ザ・グレート
無名時代のシュワルツェネガー主演作品。今と変わらない筋肉美を見せつけ、大暴れする冒険活劇。

★2　ケンシロウ
ご存知、北斗の拳の主人公、一子相伝の北斗神拳の伝承者。強いけど、兄のラオウの拳より小さいのだ。

★3　ぐぼがばぶはー～
同じく北斗の拳の断末魔の叫び声。ありそうでまったくありえない秘孔の観念が好きだった……

★4　男の世界
この場合、女性には解らないということではなく、男のガキさ加減のこと。男性の方わかりますよね！

★5　ピンからキリ
玉木氏に限らずノリがよく描けるキャラクターとそうでないものは、はっきり分かれるという意味。

★6　ウマ系のキャラ
セントール（ケンタウロス）のキャラは、下半身つまり馬の部分の置き方がむずかしいのだそうだ。

★7　飛騨の高山
名物は五平餅だったでしょうか？　なんか駅前を頭に浮かべると、醤油の香ばしい匂いがしたような……

ＦＥＤＡに伝説の勇者を出すことも考えたんです……

――ＦＥＤＡ制作でこれが、ベースになったと思うものはありますか？　他メディアでも構いません

Ｔ　映画で言えば、★1．「コナン・ザ・グレート」がまず来ますね。ごっついにいちゃんがバカみたいなデカイ剣を持って暴れ回る、そのバカさ加減が最高じゃないですか。今回のゲームはそれだけでいいと基本的には思っていませんし、いたずらにカタルシスをあおるつもりはないので。ＦＥＤＡのややこしい裏設定はあくまでも作品のリアリティのためのものですから……。ハデといえば、「北斗の拳」の匂いもするはずです。

――ブライアンが多少影を引きずっているのは、そのせい？

Ｔ　例えば、「北斗の拳」で★2．ケンシロウはニコニコする事は滅多にないですよねでも、当時流行った「あたたたたた……」とか★3．「ぐぼがばぶはー、あべしー」みたいなのはみんな学校でゴッコをやってたはずです。そこに暗くて陰気なヒロイズムはないんです。でも、なりきるときには後ろから肩に冷たい風が吹いているくらいの方がいいでしょ。お父さんの世代も昔の西部劇を見て映画館から出てくるときに肩に風を吹かせながら、ドグ・ホリディやビリ・ザ・キッドになり切って口笛を吹いて、見えないガンベルトに指を引っかけていたんですから……。★4．男の世界ですよね。

対戦格闘ＦＥＤＡなんてのも作りたいですね

――キャラについては聞かせて下さい

Ｔ　今回では、トビカゲやラセツには思い入れがありますね。いままで何度かこのアイディアを出そうと思っていたんですが、なかなかゲームの作風に合わなくて……　今回はその辺の世界観作りは、ある程度わがまま言わせてもらえたんで、やっと実現（笑）できたんです。和風なイメージを出せたのも収穫でしたね。あとは、セイレーンとか人魚とか妖しい系のキャラがどこかで使えればいいですね。誰か使ってくれません？（笑）

――キャラは１体どのくらいで仕上げますか、またどの辺に気を使いますか

Ｔ　★5．ピンからキリで数時間のものもあれば、★6．ウマ系のキャラなどディテール作りが難しいものはン日間！　苦労する点は表情！　喜怒哀楽の内怒りの表情には神経を使っています。眉間のシワとか鼻とか……

――次世代マシンや今やりたいことなど今後のことを教えて下さい？

Ｔ　まず、山奥に行きたい。★7．飛騨の高山に。あの雰囲気、好きなんですよ。仕事の方はＦＥＤＡの時と違う立場でゲームの開発に携わっています。２の構想もボチボチと……。やり残したことも合わせてさらにグレードアップしたＦＥＤＡでお会いしたいですね！

――ありがとうございました!!

▲必殺技ももっともっとたくさん入れたかった、と述懐する玉木氏でした。

●玉木氏のメッセージ

いただくお手紙で一番多い質問は、プロになるには？ということです。この場を借りてお答えしますと、絵の勉強もですが、映画やアニメ、小説何でも見て勉強しろ！ということです。ありきたりですが忘れがちです。新時代に皆さんの作るゲームに期待します。

FEDAの音楽世界
SCORE

FEDAサウンドは、既存のゲームミュージックとは異なる、ブラスアレンジを基調としたアダルトな音作りが話題となっている。ロックでもなくAORでもない、ノンカテゴリーサウンド。音楽担当の榎本氏に、それら楽曲の解説をしていただいた。

●えのもと　ひでひこ●

小学校時代半泣き状態でピアノのレッスンに通う。MIDI誕生と共にDTMに走りその頃作曲を始める。劇伴、ゲーム音楽アレンジを多く手掛る。声優のTARAKOの曲「Just Like a Mother」を編曲、来年1月発売予定。現在に至る。

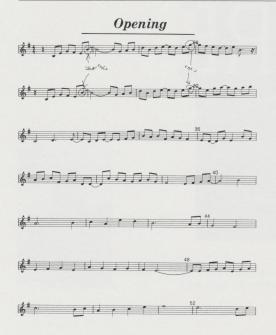
STRATEGY-1　ゲーム音楽の宿命

この曲の前半と後半は調が違います。曲は転調をすると印象度が変わります。しかし、ゲームで使用されるほとんどの曲は繰り返しで曲頭に戻らないので、転調で行きっぱなしでは困るのです。この曲の場合、半音進行のイントロをつけ、全体のイメージを変わったモノにと仕上げました。マイナーで始まりメジャーとなり、半音上から再び5度上のマイナーに戻る結構無理のある強進行のクッション役をイントロが担ってるのです。転調感を楽にするのには、IIm―Vのコード進行があります。この進行をうまく多用することにより曲を盛り上げます。

DATA

マップ1で、ブライアンたちが逃げてきたばかりの頃。山間の道でスルスルと画面上より降りてくる少年トム。そんなお茶目名ボーイ、トムの曲である。

STRATEGY-2　メロにスピード感を出させるには。

Opening

一段目２小節目、４小節目の先頭の音符を見て下さい。それぞれ前の小節の４拍目の裏からメロディーが始まりタイでその小節の１拍目とつながり、メロディーの流れは再び裏から入っています。この「裏」というのは「クイ」と呼ばれていますが、「クイ」は偶数で割り切れる音符を奇数で割り切ってしまう物で、このようにするとメロディーが前のめりになります。また、アクセントの位置が等分ではなくなることによってメロディーに変化がつき、そして「速さ」いわゆるスピード感が増す結果となります。

DATA

メインタイトル２の曲。FEDAの歴史背景や世界観を紹介するオープニングデモ画面のシーンで流れる２曲目である。

STRATEGY-3　SFC音源は？

FEDAに挿入されている曲は全部で38曲。20メガの容量の中で音楽が占めたのが、１メガ。この１メガの中に音色データ、音符データ、演奏ツールが含まれています。

SFCはその本体に音源部（シンセサイザー等）を持っていません。そのため、音色は全てサンプリングと言う作業を行わねばならないのです。サンプリングとは、音をデジタル化することにより波形化し、ループという作業でその波形を結び合わせ、持続性をもたせて音色化、楽器化すること。外部から録り込んだ音が楽器となるのです。長い波形は音の特徴を多く含むので音質が良いのですが容量を喰います。しかし、音色数を稼ぐためにできるだけ短い波形を多く録り込むことになります。またサンプリングは、外部から録り込んだ時の音程がSFC音源として演奏される時にも当然一番良い状態で再生されるので、Key（調）の設定には配慮しました。

DATA

この曲は、コバルト様のために書いた曲です。ゲームも佳境に入らないと聴けません。パイプオルガンで演奏するような荘厳な曲です。

STRATEGY-4　EMPIRE「らしさ」の演出

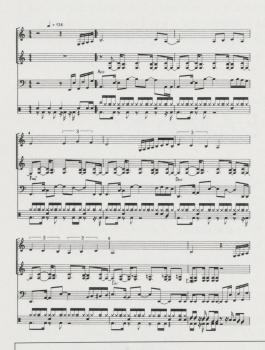
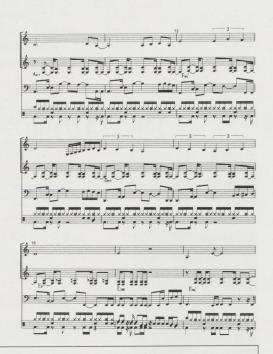
左記の譜面は帝国軍のテーマです。帝国軍と言うからには、威圧感と荘厳なイメージだと思い、メロディーは単純だけれど何か不気味？という感じにしてみました。

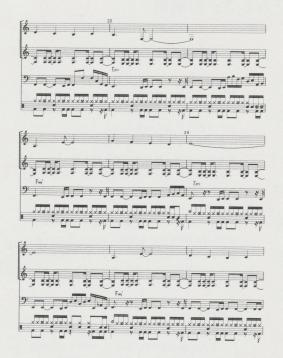
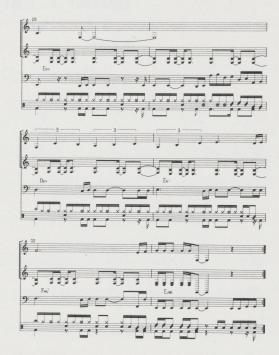
このメロをモチーフに２曲アレンジし、それぞれフレイア、ラセツの曲を書きました。

正調バージョンはオケ風な演出。重さを出すためにアクセントは「裏」で一律にし、地を這うようなリズムで『らしく』しました。

フレイアバージョンは不気味さ倍増ということで、BASSラインを安定したシークエンス(パターンの繰り返し）に、ラセツは「外人の作った日本のイメージの曲」風にしました。

> **DATA**
>
> 四提督全てに、このメロでアレンジを作りたかったのが実の話です。しかし、時間と容量の問題で二提督分しかできなかったのが残念です。

STRATEGY-5　ブライアンのテーマ　パート譜面

> **DATA**
>
> エンブレムオブジャスティスというタイトルで、ブライアンのテーマ。「主人公のテーマ」として書きました。最初の戦闘と、エンディングで流れます。ブライアンが怪我した時には哀愁バージョンを聴く事ができます。

前ページより

この曲は、ほぼこれに近い状態の演奏データとしてゲームに入っています。

SFCでは、限られた音色数（同時発音数８音）しか使用できません。ですから各楽器が各々の役割以外に、他の楽器の役割も補いながら曲を奏でていくアレンジが必要でした。

曲として成り立たせるための要素として、まずメロディー。それとリズム。FEDAではリズムの中心をドラムスに置きました。実際はドラムスだけで大きなノリと細かなノリがまかなえるのですが、SFCではそのような音数のムダ遣いができないので、ベースやピアノなどで細かなノリ、シンコペーション（単純ではないリズムを刻む事）を担当します。それと、曲のあいのてともいえるオブリガード（メロディーに装飾的に絡み曲を盛り上げる引き立て役のようなもの）はベースラインをメロディアスに動かす事により、それを担当します。

FEDAの曲をとことん味わえ!!

FEDA THE EMBLEM OF JUSTICE
ORIGINAL MUSIC FILE
'95年１月21日発売
ソニーレコード　￥4,200（税込）

FEDAの音楽CDのが発売が決定した。SFC音源盤とアレンジ盤という、２枚組の構成になっている。ゲームにサウンドセレクトモードがないので、ファンには嬉しいアルバムだろう。アレンジ盤の方は、原曲のイメージを損なうことなく作曲者の榎本英彦が自らアレンジを担当している。収録曲は、メインタイトル、ブライアンのテーマ、アインのテーマ、ドーラのテーマ、トムのテーマ、フィールド曲のメドレー、そして帝国軍メドレーなど全10曲だ。ファン必聴の一枚。

DISC 1

SFC音源の曲で、ゲーム進行に合わせた曲順で構成されている。全33曲入り。ゲーム自体にサウンドテストがないため、まとめて音楽のみを聴きたい人にオススメしたい一枚だ。

DISC 2

スタジオセッションワークという名のもとに、デジタル48CHのレコーディングスタジオに約一週間こもり制作したもの。ギター、サックス、ベースなどの生楽器、MIDI音源でシンクラビアを使用している。

ロードス島戦記シリーズ

原作・安田 均、水野 良（角川スニーカー文庫）

ロードスという名の島がある。
アレクラスト大陸の南に浮かぶ辺境の島だ。
ある者は、ロードスをこう呼ぶ。
「呪われた島」と…

ファンタジーの決定版!!

イラスト：箕輪 豊 ©グループSNE

小説第2巻を音声ドラマ化

ロードス島戦記
～風と炎の魔神～

ラジオドラマ絶賛放送中!

文化放送（毎週金曜日25:00～25:30）
ラジオ大阪（毎週土曜日24:00～24:30）
脚本：大野木寛（「超時空要塞マクロス」）
音楽：萩田光男（OVA「ロードス島戦記」）
【CAST】

パーン……草尾 毅	シャダム……森 功至
ディードリット‥冬馬由美	ナルディア‥中村尚子
カシュー王‥池田秀一	アズモ……塩沢兼人

CDブック 全4巻 発売決定!

【発売予定】
第1巻 平成7年1月20日
第2巻 平成7年2月21日
第3巻 平成7年3月23日
第4巻 平成7年4月20日
予価 各2,980円
出渕 裕描き下ろしジャケットイラスト
水野 良書き下ろし小説「炎の魔神～外伝」（仮題）を含む20ページブックレット
全巻購入特典：オリジナル・マスタースクリーン
※レコード店にて「CDシネマ・シリーズ」としても発売されます。
お問い合わせ：ビクターエンタテインメント
AMPソフト制作部 電話03（3406）7334

若き騎士スパークとリーフたちの新たなる「ロードス島」の物語

ひと足さきにゲームを体験!

PCエンジン対応
ロードス島戦記Ⅱ
体験CDロム付
公式公略ムック
「ロードス島戦記Ⅱ 体験」
絶賛発売中 定価2,680円

見やすいB5版サイズでスミズミまで徹底攻略

PCエンジン対応
ロードス島戦記Ⅱ
公式公略ムック
「ロードス島戦記Ⅱ 制覇」
12月13日 発売予定 予価980円

ゲーム初の廉価版登場!

攻略本付
PCエンジン対応
ロードス島戦記
廉価版ソフト付ムック
「ロードス島戦記 復活」
絶賛発売中 定価2,980円

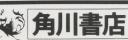
あの感動が再び…待望の書き下ろし新シリーズ!

角川スニーカー文庫
ロードス島伝説
亡国の王子
水野 良
絶賛発売中 定価520円

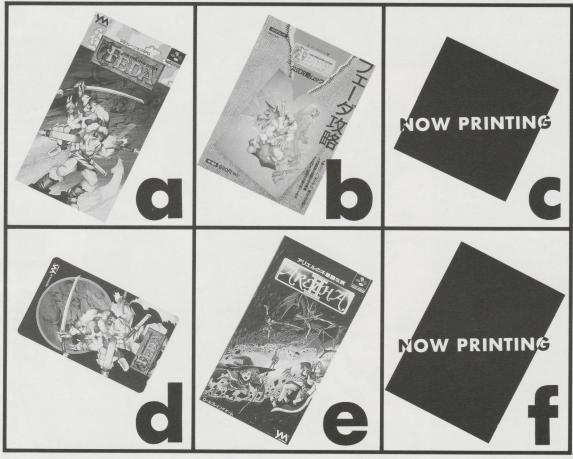
出渕 裕描き下ろし
1995年版「ロードス島戦記」
カレンダー B4変形判
12月上旬発売予定 予価1,700円

価格はすべて税込です。

お近くの書店にてお買い求めください。

通信販売をご希望の方は角川ブックサービスまでお問い合わせください。
角川ブックサービス 〒354 埼玉県入間郡三芳町藤久保557-2
電話 0492（59）1100

Presents

FEDAからの贈り物、受け取ってください。

FEDA GOODS & etc...

a. スーパーファミコンソフト「FEDA」…………… 3名
提供：やのまん

b. 公式攻略ムック「FEDA攻略」………………… 5名

c. 「FEDA－オリジナルミュージックファイル－」(サウンドCD)‥ 3名
提供：ソニーレコード

d. 「FEDA」テレホンカード…………………………… 5名
提供：やのまん

e. スーパーファミコンソフト「アレサ 2 」………… 3名
提供：やのまん

f. コミック「FEDA正義の紋章」単行本 ……… 3名

読者アンケート

Questionnaire

抽選でオリジナルグッズをプレゼント!!

1 この本を何でお知りになったのかを記入してください。
①コンプティーク
②コミックコンプ
③マルカツスーパーファミコン
④ゲームファンタジア
⑤ゲームウォーカー
⑥NeWtype
⑦コミックGENKI
⑧ビデオでーた
⑨ドラゴンマガジン
⑩その他のゲーム雑誌
⑪その他の雑誌
⑫チラシを見て
⑬書店で実物を見て
⑭その他（具体的に）

2 この本の価格をどう思うか記入してください。
①非常に安い
②まあまあ安い
③ちょうどいい
④少し高い
⑤高すぎる

3 現在、あなたの持っているゲーム機について記入してください。（複数回答可）
①スーパーファミコン
②ファミコン（ツインファミコン含む）
③P・CエンジンCD・ROM2（DUO、DUO-Rを含む）
④メガドライブ
⑤メガCD（ワンダーメガ含む）
⑥ゲームボーイ
⑦ゲームギア
⑧3DO
⑨レーザーアクティブ
⑩その他の機種（具体的に）

4 おもしろかった記事を下記の表の中から3つ選んで記入してください。

5 つまらなかった記事を下記の表の中から3つ記入してください。

6 STORY-CDの感想を記入してください。
①非常に良い　④あまり良くない
②まあまあ良い　⑤全然良くない
③ふつう

7 FEDAのゲームソフトは買いましたか？
①買った
②買ってない

8 あなたの年齢を記入してください。
（記入方法例：16歳の場合は、「10の位」と書かれた段の「1」の部分のマークシートを塗りつぶし、次に「1の位」の段の「6」の部分を塗りつぶしてください）

9 あなたの性別を記入してください。
（男性は「1」、女性は「2」をマークしてください）

FEDAシークレットファイル with STORY-CD記事一覧
①キャラクター紹介
②シークレットファイル
③ドラマ解説
④ゲームスタッフに聞く
⑤オリジナルコミック
⑥玉木美孝インタビュー
⑦FEDAの音楽世界
⑧グラフィックイメージ
⑨バトルアニメーション
⑩ゲームイベント
⑪マップデザイン
⑫プロダクションノート

アンケートハガキの記入方法

アンケートハガキ裏面のマークシート欄をご覧ください。このページのアンケート項目をよく読み、答えに該当する番号の枠内を、HBなどの濃い鉛筆でキレイに塗りつぶしてください。記入漏れのないように、確認してください。マークシート部分は機械で読み取りますので、折り曲げたり、汚したりしないようにご注意ください。

アンケートの正しい記入方法
アンケートハガキ裏面のマークシートは、枠の中を濃い鉛筆（HB等）や黒いフェルトペンでキレイに塗りつぶしてください。

○良い例
×悪い例

応募方法

今回は「FEDAシークレットファイル with STORY-CD」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

以上のアンケート全部にお答えいただいた方の中から、抽選で計22名の方に、46ページの商品をプレゼントさせていただきます。アンケートの項目にお答えのうえ、アンケートハガキの表にあるプレゼント欄に、欲しい商品のアルファベットをひとつ記入し、50円切手を貼ってお送りください。

なお、締め切りは'95年1月末日消印有効、発表は商品の発送をもってかえさせていただきますので、御了承ください。

BOOK UNIT

HIDEMARU MINAMI : Editor in Chief
TWENTY-SIX YOKOHAMA : Editor
REAL SUZUKI : Editor
TAKAHIRO SUZUKI : Editor
HIROSHI OHHASHI : Art Director

Illustration UNIT

YOSHITAKA TAMAKI : Cover Illustration & etc...
SOUHEI OHSHIBA : Illustrations

HIDEMARU, TWENTY-SIX, REAL, TAKAHIRO appears by the courtesy of MUSE-STAFF
HIROSI OHHASHI appears by the courtesy of Have a Nice Day !

CD UNIT

Based On a Premise by YOSHITAKA TAMAKI
and MUSE-STAFF
Story by MASATO KITASAKA
Direct a Play by MASATO KITASAKA
Music Composed by HIDEHIKO ENOMOTO
Mixed by YASUO TACHIBANA
(TAVAC)
Sound Effects by YASUYUKI KONNO
(SUWARA PRODUCTION)
Recorded at TAVAC STUDIO

recorded from november. 1994

Executive Producer : YASUKI SHINO (KADOKAWA SHOTEN)
Produced by : HIDEHIKO ENOMOTO & MUSE-STUFF
Special Thanks to : YANOMAN, MAX ENTERTAINMENT, CLIMAX,
AONI PRODUCTION

カドカワムック
スーパーファミコン版
「FEDA」シークレットファイル
with STORY－CD
『FEDAの世界』
～DISIMFORMATION OF FEDA～
1995年１月７日　初版第１刷発行
(検印廃止)

発行人／角川歴彦
編集人／篠　泰樹
発行所／角川書店
〒102　東京都千代田区富士見2－13－3
03-3817-8529（営業部）
印刷所／大日本印刷

Printed in Japan
カドカワムック

CREATE FILE

DISIMFORMATION OF FEDA

GRAPHIC IMAGE

玉木美孝が描くイメージアート

監督・玉木美孝のもうひとつの顔。それは言わずと知れたキャラ・デザインというポジション。キャラ・メイキングはもちろん、イメージイラストも独自性を持って描かれる。ここでは玉木氏のFEDA最新イメージ画を初公開する。

● *Executor*
（エグゼキューター）

ストーリーのカギを握る終焉の四賢者の四本の剣のうちのひとつである。ゲーム本編では、その脅威的なパワーの片鱗を垣間みることができる。

ゲームの開発上、イメージ・ラフは存在したが本格的に描きおこされたのは、これが最初である。重要アイテムだけに、続編次第では、更にクローズアップされるであろう。

● **Cargo Dragon**（カーゴドラゴン）

兵員物資輸送機。死んだ飛竜（ワイバーン）の骸骨に特別な装備を施し、肋骨の部分をカーゴルームにした輸送機。邪法、死者復活呪法により実用可能となる。

ゲーム本編ではオープニングやカーゴ工場、エリア5の海上戦闘などに登場する。遊撃部隊はコノリーのパワーにより搭乗することとなる。

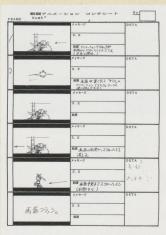
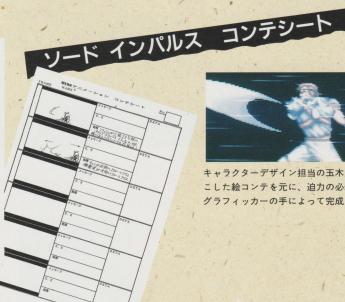
● **Bee Gyro**（ビー・ジャイロ）

局地戦闘用強襲降下兵器。本来は帝国軍の奇襲用兵員輸送機。低空を高速で飛行し、敵に発見、攻撃されにくい。戦線離脱用に火災爆弾の針を尾部に装備している。

ゲーム本編での活躍はあまり目立つことはなく、エリア2のアルノス逃亡シーンとエリア9のロアリングシンバ作戦に登場するにとどまる。当初の構想では、戦闘シーンにも登場する予定であった。

BATTLE ANIMATION

FEDAの20メガの容量の約40%を占めるバトルアニメーション。絵コンテ作業から始まり、グラフィックスタッフによるアニメーション制作まで、その作業行程は計り知れない労力と時間がかかっている。ここでは、その作業行程の一部をイントロデュースしよう。

ソード インパルス コンテシート

キャラクターデザイン担当の玉木氏自ら描き起こした絵コンテを元に、迫力の必殺技シーンがグラフィッカーの手によって完成を見る。

トルーパー系必殺技 フォアスラスト コンテシート

FEDAのリアルな戦闘シーンを再現するために、1コマづつ丁寧にグラフィックをアニメーションさせる。そのため容量も喰うワケだ。

VOICE

Producer

KENJI ORIMO

アニメがよく動くのは当たり前。でも、SFCではなかなか実現しにくいのです。ROMゲームの限界の動きを目指しました。

キミはこのバトルアニメーションを見たことがあるか!?

戦闘アニメシアター

戦闘アニメのパターンは、全ての戦闘状況を表現しているため、１度プレイしただけでは見ることのできないシーンが数限りなく存在してしまう。ここでは、なかなか見ることができない戦闘シーンをセレクトし、公開してみよう。

コバルト通常攻撃

コバルト戦では、ほとんど魔法攻撃しか仕掛けてこないため、通常攻撃は滅多に見ることができない。

コロッサス通常攻撃

コロッサスは主にパルサーカノンを使うために、通常攻撃はエンディングで初めて見た人も多いハズ。

フレイア通常攻撃

フレイアは、機械化した腕で攻撃する。しかし、実際は魔法を多用するため、ほとんど見ることができず。

タスク通常攻撃

ゲーム上ではブライアンと一騎打ちをするため、必殺技以外のパターンは、まず見ることができない。

御妙師通常攻撃

ザコキャラの中でも魔法攻撃を仕掛けてくるため、まず見ることができない御妙師の通常攻撃。

GAME EVENT

ゲームイベントを忠実に再現する

物語上、重要な意味を持ってくるシーンなどに発生するイベント。数千枚に及ぶイベントシートの中から、2つの代表的なイベントを分析してみよう。

TITLE：エグゼキューター

イベントNo：106①　MAP NO：A5L_2
モード：町　MEMO：
TITLE：エグゼキューター

画面	状況	メッセージ
	・マップにより左図の位置まで進むとイベント発生 ・ブライアンのメッセージ 〈メッセージ①〉 ・続いて画面スクロールして（上方向）タスクの位置までいく	①ブライ「タスク！
	・タスクのメッセージ 〈メッセージ②〉	②タスク「元気そうだな ブライー 解放運動にせいいるようでなによりだ／ エサをまいておけきっと来てくれると思っ アイン「なんだと！？ オレたちをハメたと言うの タスク「アンタたちの実力ならたどり着けると信じていたよ ブライ「タスク たのむ！ 話をしよう お前と話をしたいこ
	※以下の特殊エフェクトは御相談ということで、いちおうやりたいことを書いておきます。	タスク「昔話などにきょうみはないね／ それよりキミにいいものを見せてやろう。 数百年の眠りからさめた／ 伝説の剣「エグゼキューター」だ
	・タスクふり返り、剣のそばまで進む ・タスク↑を向いたまま〈メッセージ③〉 ・続いて画面は剣を中心とする位置にスクロールする	アイン「ティータが言ってたスクルド神殿にあった剣のことだな。 タスク「剣のパワーは間もなく開封されるはずだ キミたちには最初の実験台になってもらおう
	・「ブウゥ〜ン」というS.E.とともに剣が光り始める（オブジェが半透明） ・光は次第に大きくなっていく ややあって「ゴゴゴゴ…」といくつもの地震がおこる	③タスク「パワーを上げろ。ヤツらを攻撃する！

つづく

イベントNo：106②　MAP NO：A5L_2　TITLE：
モード：　MEMO：

画面	状況	メッセージ
	・ブライアンたちのメッセージ（画面は剣の位置のまま） 〈メッセージ④〉 画面のゆれはさらに大きくなり、それにつれて剣の光も大きくなる	④アイン「な なんなんだ あれは！？ ブライ「アイン！ 危険だ ここから脱出しよう！！ タスク「ふははは… もうおそいわ！ 「エグゼキューター」の力 たっぷり味わうがいい！
	・画面ゆれながらブライアンたちのところにスクロールする 〈メッセージ⑤〉 ・そう言い終ったとたん画面はホワイトアウト	⑤ブライ「うぐうっ！ アイン「か からだが動かねえ…！ コンリー「あたしにまかせて！ みんな外に出してあげるわ！
	⇓ 神殿入り口のMAPに（A5L1） ⇓ （神殿はあとかたもなくなっている）	

※剣のエフェクトについては（この他にも）何案か出ております。（別紙参照）

エリア5のジード神殿で展開される、エグゼキューター復活の儀式のシーンのイベントシートである。

ジード神殿の戦闘を終え、神殿地下に遊撃部隊が登場する。

ブライアンの問いかけに対するタスクのメッセージ。エグゼキューターは宙に浮いている。

画面がエグゼキューターを中心にして縦にスクロールする。

ブライアンとタスクの会話の続く中、エグゼキューターが回転しながらタスクの手中に収まる。

画面の揺れが大きくなり、エグゼキューターのエネルギーが爆発寸前の状態になる。

画面がフラッシュし、エグゼキュータ爆発。神殿の入ロのマップにワープする。

V O I C E

Producer

KENJI ORIMO

イベントは、とにかくたくさん入っているのがゲームの面白さを決定する要素だと思います。「FEDA」のイベントは約230あって、これは、僕がいままで関わってきたゲームでは最高値です。できれば、全イベントを見て欲しい。

TITLE：ラセツのまやかし

エリア９の示現城に於いて、遊撃部隊が四提督の一人ラセツと激突する。ラセツの最期の言葉は敵ながら胸を打つ。このシーンのイベントシートを誌上初公開しよう。

イベントシート：NO 169
モード：町→戦闘
MAP_NO：A9J_2X
MEMO：
TITLE：ラセツのまやかし

画面	状況	メッセージ
	・このマップに入るといきなりのイベント。左記配置で〈メッセージ①〉 ・といってトビカゲは七段の上に高座でかけ上がる〈メッセージ②〉 ・ラセツはパッと消えてしまう。トビカゲはキョロキョロして（ヒ→ア とかい）〈メッセージ③〉	①トビカゲ「このような城を！うぬが欲のために我が師の術を使ったのか？ ラセツ「久しぶりだのう トビカゲよ！お主やお主の師には拙者の腹の内は見すかすことはできまい ②トビカゲ「シノビの術の使い方のわからぬヤツらにな問答無用 ラセツよ我が師の仇 死ねいっ！
	・ロウソクの火が消え（パッ手処理）画面全体が暗くなる（マップがうす〔く〕見える） ・続いてラセツが５体ラセツのまわりに点滅表示される。→ずっと点滅しつづける。〈メッセージ④〉	③トビカゲ「ひきょう者 すがたをあらわせ！ ラセツ「ふはははは…バカ者ども！このラセツの術を存分に味あわせてくれるわ！ （ぐるぐるまわる感じだできればうれしいんですが…？）
	・しばらくラセツはまわっている（２秒程度） ・その後④の位置にラセツが来たときに〈メッセージ⑤〉 ・と言いつつ戦闘アニメを表示する ▶ブライアンの攻撃 ▶ラセツの回避	④アイン「くそう どうなってやがる!? トビカゲ「まやかしめ！ ⑤ブライアン「見えた！
モザイクして戦闘モードへ	・マップにもどりラセツのメッセージ〈メッセージ⑥〉	⑥ラセツ「よくぞ見切ったな！ではあらためてお相手いたそう！

（169つづき）
イベントシート：NO 170
モード：戦闘
MAP_NO：A9J_2
TITLE：決戦！ラセツ城 その
MEMO：（撤退できなくして下さい）

画面	状況	メッセージ
	・戦闘モードに入り、カーソルはラセツに飛ぶ〈メッセージ⑦〉 ・味方にカーソル〈メッセージ⑧〉	⑦ラセツ「さて 貴様らのうでのほど確かめさせてもらうぞ！ ⑧アイン「死ぬのはてめえだよ！ ⑨トビ「我が師の仇 かく
	・トビカゲいる場合〈メッセージ⑨〉 ・ミッション〈メッセージ⑩〉	⑩ブライ「ラセツを倒せ！

I

II

III

IV

V

VI

VII

VIII

I.
ブライアン達がマップに入ると、トビカゲがひな段に駆け上がる。

II.
ラセツが術を使い、画面上から姿を消す。トビカゲは周囲を見回す。

III.
ロウソクの灯が１本づつ消えていき、画面全体が暗くなっていく。

IV.
ラセツが半透明になって、ひな段上を左右に移動している。

V.
ブライアンが前方に駆け上がり、ラセツに斬りかかる。

VI.
ブライアンとラセツの戦闘シーンに切り替わり、先にブライアンが攻撃。

VII.
ラセツがブライアンの攻撃をかわす。

VIII.
再び通常画面に切り替わり、ラセツのメッセージが流れる。

VOICE

Producer

KENJI ORIMO

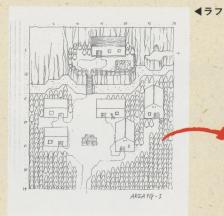
トビカゲは一途なヤツとして設定され、深い「大人の事情」はあまり気にしていないようです。僕は、ラセツとトビカゲの関係が、まるで「忠臣蔵」を見ているかのような、理屈では割り切れない複雑さを感じさせるこのイベントがとても気に入ってます。

MAP DESIGN

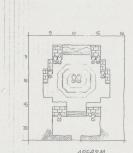
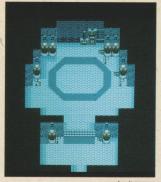
ラフと完成画を比較

町や村の建造物、戦闘シーンのマップができるまでにはイメージボードを描き上げなければならない。イメージボードの中には、ストーリー、戦略、イベントなどの数限りない情報が潜んでいる。ここでは、イメージボードと完成画面を比較してみよう。

AREA1：バーゼル村

◀ラフ

▲完成画面

ロウとカオスによって、異なった戦闘が発生するバーゼル村のマップ。橋の位置が戦略上のポイントとなる。またいちばん右の家もトムとのイベントにおいて重要。また、完成画面にはない洞窟の入口のような物が、右上に描かれているのも興味深い。

AREA2：生体研究所

◀ラフ

▲完成画面

かつての上官アルノスとの対決シーンに使用されたマップ。ほぼ忠実に再現されているが、イメージボードの書き込みにも記してある外部の景色は、スイッチで開閉するように変更されたようである。

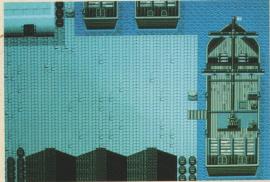
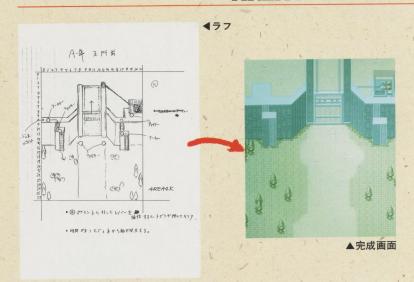
AREA3：港町ヤニック

◀ラフ

▲完成画面

戦場から敵が襲ってくるマップ。上の船のデザインが変更が加えられた。左上の扉は、イメージボードでは「入れる」と記してあるが、実際はトールマンとジェダが登場するだけにとどまり、入ることはできなくなっている。

AREA4：要塞東門

◀ラフ

▲完成画面

門のスイッチを押すことが目的の地点到達マップ。イメージボードには敵キャラの位置も書き込んである。また、「時間が経つと……」という戦闘シーンでのイベントが実際はカットされたというコトもうかがえる。

V O I C E

Producer
KENJI ORIMO

マップも全部で300枚以上描きました。そのうち戦闘が発生するマップは120枚前後。ロウ・カオスやユニットによって戦闘のニュアンスが変わるので、大変でした。

プロダクションノート
PRODUCTION NOTES

FEDAには泣く泣くボツになったキャラクターや、戦闘画面が数多く存在する。玉木氏の描いたそれらのイラスト等をプロダクションノートと併せて特別公開しよう。

Exclusion Characters

◀フライデイ
ミドルブラックアイ
あのキャラクターの改訂版。だが、余りにも似すぎていたためボツキャラとなる。カオスの隠しキャラになるハズであった。

◀ゴルゴダ
ジェノサイドになると主人公2人だけの部隊になってしまうという設定時の救済キャラ。無敵で、敵を一撃で倒す程の力を持っていた。

▲ボルボー
ロウキャラクター。重戦車級の攻撃力を持つ。ゲーム本編にもボルボーザ山頂でのイベントで登場するが、バランスの都合でボツになる。

ベルセルク▶
ゴルゴダと同じ理由で、ボツになったカオスキャラクター。ボルボーと同じく重戦車級の攻撃力、移動力を誇るハズであった。

Excilusion Enemy

デザインは仕上がっていたが、容量の都合でボツになってしまった敵キャラクターたち。ちなみに、帝国総帥の姿がこの中にあるかも……。

Another Sketch

玉木氏が描き出したイメージスケッチの数々。ゲームオーバー時に登場する念話球や、町の人々の衣装、バド村にいた犬等がスケッチされた。

開発室は大混乱！

FEDAの開発室は当然多数のコンピュータが部屋中に林立!!している。そこで切実な問題が電源の確保。予想を上回るアンペア数を設定していたが、FEDAのゲーム内容量の多さから次々に開発機材が増やされていった…… 結果、デンキが足りない！ コピーを取った途端にブレーカーが落ちる有り様に……
そして、開発スタッフの絶叫が……、このピンチをあの酷暑の中冷房をOFFにして乗り切ったスタッフに敬礼！

FEDAのCF

FEDAのTV-CFをご覧になった？実写でリアルなブライアンやアインが密林を行く、アレ。あれはタイでロケが敢行されたモノ。割とロングの映像で確認しにくかったであろうが、かなり精巧に作られた着ぐるみを使用している。アインやダンの頭、ブライアンの装備など本格的なものであった。撮影終了後、その着ぐるみを手にしたスタッフ一同がかぶって遊んだとか、遊ばなかったとか……
ちなみに、CFの予算はン億円かかったとか、かからなかったとか……

人名あれこれ

キャラの数が、これだけ多いとネーミングも一苦労。それでもひとりひとりが玉木氏の子供だ。玉木氏は子供に思い入れのある命名をして上げたいと頭を悩ます…… その中で、意味を含ませたネーミングも生まれる。気が付いたであろうか、エルフやアルシデア系のキャラのファミリーネームには、自然にちなんだ名前が入っているなど……、このように生息地やキャラの性格が名前で表されているというわけ。改めてキャラの名前を見ていただきたい。

Game、ゲーム

スタッフの間で流行ったゲームのお話。開発室ではSFC、MD、PC、などゲームなら研究材料として何でもござれ。
匡体までもが動員される。ハタからでは遊んでいるようにも見えるが、これはこれ、他のソフトを知る事も大切だ。しかし、それはそれ、ときには熱を帯びてしまう事もある。ストⅡはもちろんV・V、やNEO・GEOゲー、DOS-Vゲームまで、古今東西、シューティングからRPGまで様々なものが研究材料？ となっていたかどうかは定かでない。

UNRELESED BATTLE ANIMATION

FEDAの迫力の戦闘シーンには、まだまだ未公開の戦闘アニメが存在した！　ここでは容量の都合で惜しまれながら消えていった、敵、味方の必殺技戦闘アニメを特別公開しよう。これらはラフのみでなく、実際ゲームモニター上で動いていただけに、惜しい限り。ジニーにも必殺技があったなんて……。

●ジニー：ピアシングランス

●デミ・ヒューマン：ボーンニードル

●ヴァウアー：チェーンガン

●ラメド：ナパームガン

●オープニングデモ

戦闘AI誕生

FEDAのプログラムの中でも比較的早くあがっていたのが、戦闘AI。メインプログラマーの山本氏自信の作だ。テーマは『意地悪』。敵は重要キャラを追尾するようにできているし、地形の重要度に合わせて自由に行動する強者に仕上がっている。この山本氏の開発の友は、麦のジュースだ。夜の８時も過ぎると、お友だちが訪ねてくるのだ。彼がこなかったら戦闘AIどころか、FEDAは完成の日を迎えなかったハズ。だからといって、敵キャラが酔っている訳ではない。

マミリーナ

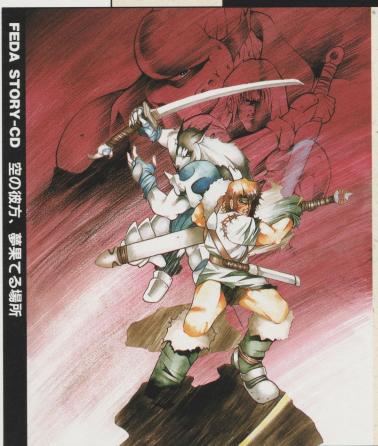
AREA８で、ブライアンが入院している病院のナースにはモデルがいた！　彼女の名前はマミリーナ、献身的にブライアンを看病している。既にピンときた人は、「やのまん」お墨付きのFEDAファン。やのまんが提供しているラジオ番組「mamiのRADIかるコミュニケーション」のパーソナリティーで、マルチタレントの小森まなみちゃんなのだ。本当は顔マドウインドウにグラフィックも出る予定もあったとか……。

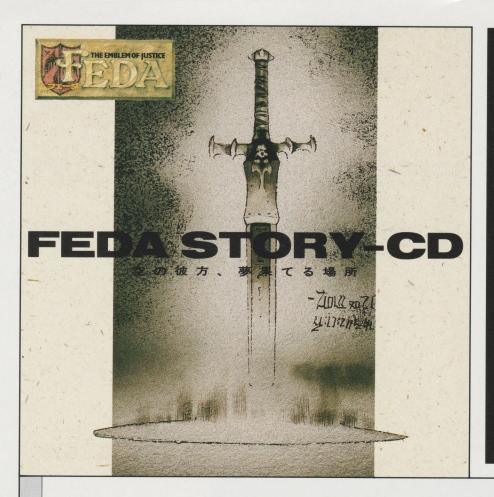
恐怖のSHOW

ゲームの開発中の通過点に「おもちゃショー」等への出品がある。この時期には、ゲームの開発ルームには近づかない方がよいというのがゲーム業界の怪談として噂されている。ひとたび開発ルームに入った途端に異臭がたちこめ、さらにはマグロ状態と化した物体がゴロゴロと床を這いずり回っているという。FEDAの開発元のマックス・エンターテインメントも例外ではなく、所在地の新宿御苑近辺はファントムゾーンの悲劇が実現し、住民を恐怖に陥れたという……。

FEDA 2

コバルトを倒した遊撃部隊だが、ミルドラス＝ガルズ全土には、まだ真の平和はおとずれていない……

そこでFEDAは終わっている。さて、全体のストーリーは完結していないように見えるが果たして続編はあるのか？　ブライアンとロイスは？　アインは？　そして終焉の四賢者は？　そして、ついに本土での激突が始まり、再び暗黒の時代がおとずれるのか？　と勝手にあおってしまったが、FEDA 2にまた会えることを期待したいところだ。

FEDA STORY-CD

オリジナルCDレーベル

お願い●付録のCDは保護のため、空いているCD用プラケースに入れて保存してください。汚れや傷にもご注意ください。

▶たにおり

▶たにおり

オリジナルレーベルの作り方

①ハサミなどで、ていねいにページから切り取ります。
②空いているCDプラケースの台座部分をはずし、左右両はじを折ってレーベルをはめ込みます。
③CDプラケースのふたにジャケットを差し込んで完成です。

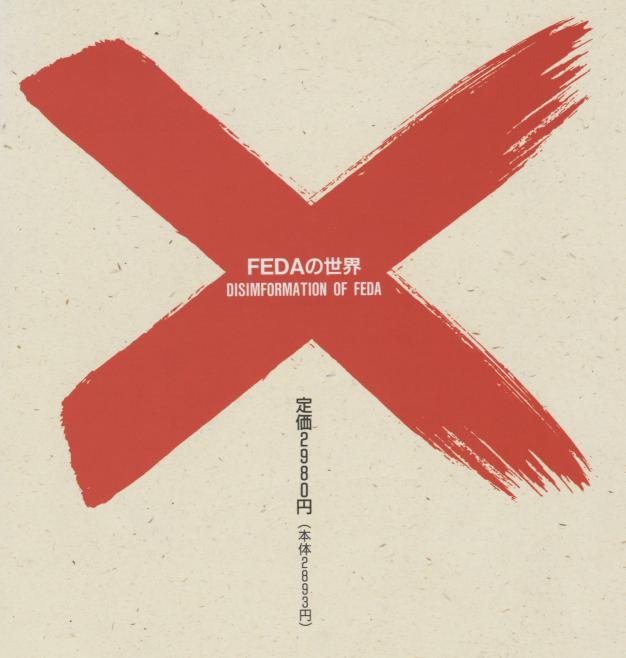
ゲーセン王

ゲーセン王特製オリジナルゲームミュージックCD付き

定価1480円

ゲームファンタジア

CD付き（林延年のバーチャルラジオ）

定価1980円

●スーパーファミコン版●

FEDA SECRET FILE WITH STORY-CD

FEDAの世界

DISIMFORMATION OF FEDA

カドカワムック
スーパーファミコン版「FEDA」シークレットファイル
withストーリーCD

FEDAの世界

—DISINFORMATION OF FEDA—

FEDA CD-STORY
「空の彼方、夢果てる場所」

COMPACT disc DIGITAL AUDIO
STEREO
MADE IN JAPAN

KCB-0003

●HBなどの鉛筆で枠内をきれいに塗りつぶしてください。

1 この本を何でお知りになりましたか？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

11 12 13 14

2 この本の価格をどう思いますか？

1 2 3 4 5

3 持っているゲーム機は？（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

4 おもしろかった記事は？（3つ選んでください）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

5 つまらなかった記事は？（3つ選んでください）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

6 STORY-CDの感想は？

1 2 3 4 5

7 FEDAのゲームソフトは買いましたか？

1 2

8 年齢

十の位 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

一の位 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

9 性別

1 2

●ご意見、ご感想をお書きください。

《キリトリ線》